

TEMA: VISA TIESA APIE LAUKIAMIAUSIĄ



NR. 06 (13)  
KAINA 8.99 LT  
PRENUMERUOK  
TIK UŽ 6.99 Lt

MĖNESIO ŽAIDIMAS

## THIEF: DEADLY SHADOWS

APŽVALGOS

- HITMAN: CONTRACTS ■ MANHUNT
- RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS
- DEAD MAN'S HAND
- PAINKILLER ■ UEFA EURO 2004

EXPERT CLUB

## DIABLO II: LOD

Gaminame nesustabdomą  
barbarą žudiką

## FAR CRY

Strigusiems: sunkiausių  
vieta perėjimas







„VIENINTELIS DALYKAS, KURIS  
ČIA LŪŽTA — TAISYKLĖS.  
APSIGINKLUOK JUŲDUŲJU METALU!“

IŠJUNK KOMPIUTERĮ.  
JIE ATEINA...



## Sveiki,

pasitikite jau antrąjį naujo formato ir išvaizdos „PC Klubą“. Po pirmojo numerio padarėme dar šokių tokių pakeitimų, pažaidėme su stiliumi detalėmis. Tikimės, jums tai patiks ir, be abejo, laukiame jūsų pastabų bei komentarų. Turinio prasme iš „PC Klubas“ taip pat gana skiriasi nuo praėjusio numerio. Nebereikia atidavinėti „duoklės“ E3 parodai, tad turime daugiau erdvės išleisti žaidimams, na, ir kelioms idomiausiomis naujienoms. Žinoma, žurnalo vinis šį kartą ne kas kitas, o „Half Life 2“. Kad ir kaip prieštaringai vertinamas, tai vis tik yra pats laukiamiausias žaidimas mūsų industrijos istorijoje, tad pasistengėme „atkasti“ apie jį kiek įmanoma daugiau informacijos, kad neprailgtų likęs laukimas. Jei atvirai, mūsų redakcijoje surengtų statymų rezultatas buvo 5 prie 1, kad „Half Life 2“ nepasirodys žadamu laiku, o „nusišyps“ net iki kitų metų, bet apie jį pakalbėti nusprendėme būtent dabar, nes jei „Valve“ pažadus vis tik ištesės, jau greitai dalinsimės išpūdziais iš paties žaidimo.

Džiugina bei optimistiškai nuteikia ir žaidimų industrijos įvykiai Lietuvoje. Smagiai ir išpūdingai praūžė trečiasis „Impress“ „Counter Strike“ turnyras, lietuvių, „reset“, komanda kaip tik iuo metu baigia CS kovas pasauliniame turnyre Prancūzijoje, jau pakuojamės daiktus kelionei net į du turnyrus Lietuvoje – „Arbalet Cup“ bei „WCG 2004“ Baltijos etape, o lietuvių žaidimų kūrėjai „Nesnausk!“ su demo filmuku „Fly“ yra Brazilijoje ImagineCup finale. Be abejo, apie visa tai plačiai paraysime sekančiame numeryje. Dar vienas svarbus dalykas – po ilgų paruošiamųjų darbų startavo pirmoji profesionali lietuviška žaidimų svetainė [www.games.lt](http://www.games.lt). Kviečiame apsilankyti ir prisijungti prie to, kas greitai turėtų tapti didžiausia virtualia žaidėjų bendruomene Lietuvoje.

Smagios vasaros ir iki greitai.

Ričardas Jaščemskas

## PEGI REITINGAI

Nuo šiol PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dėsimė PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:



Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas



Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai



Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus



Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.



Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai



Diskriminacija – žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.

## CD TURINYS

### !Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

### !Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų idiegos pataisais neveiks

#### ŽAIDIMAI

Chessmaster 10th Edition  
Perimeter  
Ground Control II

#### SHAREWARE

3D Snake Arena  
Warning forever  
Galactic Federation  
Gunner2

#### VIDEO

Prince of Persia 2  
Gran turismo 4  
Playboy: The Mansion



TEMA: VISA TIESA APIE LAUKIAMIAUSIA



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas  
Redaktorius Ričardas Jaščemskas  
Naujienu redaktorius Aleksandras Maslovas  
Stilistė Giedrė Brazaitytė  
Dizaineris-maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gėdas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajėvas, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.

ISSN 1648-6854

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys“ (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).

Užs. Nr. 4.481

Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis: Stasys Švabas  
tel.: +370 614 16659, faks.: +370 5 2429563.  
El. paštas: [stasys@upg.lt](mailto:stasys@upg.lt)



## DUK

**Ar galit nedėti tu kvailų plakatų? Dékit tokius, kurių nebūtų gėda ant sienos užklijuot! :)**

**Aurelijus, Alytus.**

Hm, klausimas kas yra „protingi“ plakatai? Jei paaiškintum, tikrai pasistengtume kažkaip mūsų plakatams „ikrėsti proto“. Kol kas labai žinome kaip... :)

**Ar Sims: Triple Deluxe versija yra naujesnė už Sims Making Magic versiją?**

**Edvardas, Vilnius**

Taip, Triple Deluxe yra naujas rinkinys, kuriame yra originalieji The Sims ir trys jų išplėtimai: Livin' It Up, House Party ir On Holiday.

**Ar jau kuriamas ketvirtas žaidimas apie Hari Poterį?**

**Vytautas, Vilnius**

Na, kol kas jokių oficialių pranešimų nėra — juk trečioji dalis visai neseniai pasirodė (Prisoner of Azkaban apžvalga rasite kitame PC Klubu numeryje). Kadangi išleistos penkios Hario Poterio knygos, pagal likusias dalis tikrai bus kuriami filmai bei žaidimai.

**Kas yra tas pixel shader 1.1? Dėl to man nepasileido Splinter Cell: Pandora Tomorrow ir Thief: Deadly Shadows.**

**Deividas, Utena**

Pixel shader yra nauja vaizdų apdorojimo technologija, kuri skaičiuoja kiekvieno atskiro pikselio apšvietimą, ir taip leidžia sukurti daug išpūdingesnės grafikos žaidimus. Deja, pilnai su šia technologija sukurti žaidimai veikia tik su ja palaikančiomis vaizdo plokštėmis. Tai visos naujos Nvidia ir ATI plokštės, pradedant trečiaja Nvidia GeForce (išskyrus GeForce 4 MX — ši plokštė nepalaiko pixel shader).

**Ar Medal of Honor: Rising Sun pasirodys PC?**

**Dovydas, Panevėžys**

Ne, tačiau tos pačios tematikos (Antrąjo Pasaulinio karo kovos pietų Ramiojo vandenyno teritorijoje) bus PC žaidimas Medal of Honor: Pacific Assault, kuris išeis rudenį.



**Ar jūs turite savo interneto svetainę?**

**Andrius, Vilnius**

Svetainės nėra, tačiau yra veikiantis forumas, kurį galima rasti adresu pcklubas.hakeris.lt

**Sveiki!**

Turiu pranešti svarbią žinią. Atsirado geresnis „player'is“ nei „Winamp'as“. Jis vadinasi „Quintessential Player“ (na, pavadintas gal ir ne per geriausiai). Skačiau, kad vienas žmogus juo pakeitė „Winamp'ą“ ir dėl to visai nesigaili. Nusprendžiau ir aš išbandyti „Quintessential player'į“. Dabar galiu pasakyti, kad čia tikrai nėra ko gailėtis, galima tik džiaugtis. „Quintessential player'į“ atsisiųsti galima iš <http://quinnware.com/>. Gero „muzono“!

**Ar bus išleista Syberia 3, Diablo 3, Beyond Good and Evil antra dalis?**

**Mindaugas, Kaunas**

Nėra paskelbta jokių oficialių duomenų, tačiau dėl BGE ir Syberia tęsinio abejonių nedaug — žaidimai sėkmingi ir populiariūs, studijos puikiai dirba, tad tęsinius turėtume išvysti. O su Diablo tęsiniu tai vilčių labai, labai mažai, mat studijos persiformavo, ir dabar menkai tikėtina, kad patys Blizzard imsis trečiosios dalies (ju pečiai dabar apkrauti sunkia World of Warcraft našta). Taip pat nesitiki, kad naujoji buvusių Blizzard North kūrėjų, Diablo autorių studija, Flagship, norės ir galės kurti Diablo tęsinį.

**Ar jau yra sukurtas Heroes V?**

**Julius**

Dar ne, tačiau penktoji Heroes of Might and Magic dalis tikrai kuriama.

**Kas girdėt apie naują GTA žaidimą?**

GTA: San Andreas kuriamas, tačiau pirmiausia ši rudenį pasirodys PlayStation 2 konsolėje, o PC versijos sulauksime tik kitą pavasarį (pašiai kaip buvo ir su Vice City). Žaidimo veiksmas vyks trijuose miestuose Kalifornijoje, valdysime afroamerikietį vyrą, galėsime suburti savo gangsterių gaują ir dalyvauti kriminaliniame gyvenime.



**Ar yra kuriama kokia nors Wolfenstein dalis?**

**Sub-zero**

Šiuo metu atrodo jokie darbai prie šios serijos nevyksta, bent jau negirdėti oficialių kūrėjų ar leidėjų pranešimų.

**Sveiki, World of Warcraft žaidimą bus galima žaisti „single player“ ar tik internete?**

**Gedas**

World of Warcraft žaidimas vyks tik internete.

**Žmogus**



JAVA ŽAIDIMAI

**MOTO GP 2**  
PC JAVA MOTOGP2

Mėgsti greitį, turi gerą reakciją? Jei taip, čiaup vairą ir tapti čempionu! Didelis greitis ir įtampa leis tau nuobodžiai!)

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 3100, N-Gage, 7650, 3200, 3510, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220. Sony Ericsson: 7610, 7630, 7600

**The Day After Tomorrow**  
PC JAVA TDAT

Viskas kaip filme... Ar tieja pasaulio pabaiga? Tavo misija paprasta, tau reikia išlikti gyvam. Ar tau pavyks prikaus tik nuo tavęs...

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 6600, 3100, N-Gage, 7650, 3200, 6610, 3510 i, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6230, 6820. Sony Ericsson: P800, P900, T610, T630, Z600

**Penalty Challenge**  
PC JAVA PENALTY

Artejan Europos futbolo čempionatui, siūlome išmėginti jėgas mušant 11-kos metrų baudinius. Iš pirmo žvilgsnio atrodo labai lengva...Nebūk tuo tikras.

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 3100, N-Gage, 7650, 3200, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6230.

**Splinter Cell 2**  
PC JAVA SCELL2

Tai nuotykinis-kovinis žaidimas. Puiki grafika ir skirtingi lygiai. Turi sunaikinti kuo daugiau priešų. Žaidimas pilnas siurprizų ir įtampos. Pirmyn! muš!

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 6600, 3100, N-Gage, 7650, 3200, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200. Siemens: C60, M55, MC60, S55.

**ITANX**  
PC JAVA ITANX

Vienintelis tavo ginklas yra tankas. Aplinkui daug priešų. Kariauti teks tiek miestuose, tiek kaimuose.

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3410, 3510 i, 3650, 6100, 6310 i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, 7200, 6220, 6820.

**Prince of Persia**  
PC JAVA POPSOT

Tai vienas populiariausių pasaulio žaidimų! Esi Persijos princas, privalai išgelbėti nuostabiąsias princeses iš piktojo sultono rūmų.

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3200, 3510 i, 3650, 6100, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, N-Gage, 7200, 6220, 6820.

**Gladiator's Era**  
PC JAVA GERA

Sveiki atvykę į GLADIATORIŲ pasaulį! Išgyventi čia tau padės tik prūsų miklas ir taiklus smūgiai. Kovok iki paskutinio telefono baterijos lašo!))

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 3100, N-Gage, 7650, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220. Sony Ericsson: T630, Z600.

**Alaus namai**  
PC JAVA BEERHOUSE

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3410, 3510 i, 3650, 6100, 6310 i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, N-Gage, 7200, 6220, 6820.

**Wireless Boxing**  
PC JAVA WBOXING

Nokia: 3300, 5100, 6100, 3650, 6600, 3100, 7650, 3200, 3510 i, 6200, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6230.

**Zolitaire**  
PC JAVA ZOLITAIRE

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3510 i, 3650, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7650, N-Gage, 7200, 6220, 6820.

**AN-1 Seabomber**  
PC JAVA AH1

Nokia: 3300, 5100, 3100, 3200, 3410, 3510 i, 6100, 6310 i, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250 i, 7200, 6220, 6820.

**Drope Zone**  
PC JAVA DROPEZONE

Nokia: 3410, 3510, 3650, 5100, 6100, 6310, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650.

1. Rašyk žinutę: PC JAVA SCELL2 !!! Išsiųsk ją 2 kartus  
2. Siųsk numerį: 1350

**TAVO LOGOTIPAI**

Nokia: visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610.

1. Rašyk žinutę: PC (tarpas) V (tarpas) išsirink šriftą nuo F1 iki F8 (tarpas) parašyk norimą žodį su simbolių atitinkančiais ženklais. Pvz: PC V F5 ASITAVE

2. Siųsk numerį: 1352

**LOGOTIPAI**

Nokia: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610. Motorola: C550

1. Rašyk žinutę: PC L AIR  
2. Siųsk draugui: PC L AIR 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1352

**ANIMACIJOS**

Nokia: visiems naujiesiems modeliams. Samsung: X100, Z100, V200, A800, S300M. Siemens: M55, S55, S55, SX1, ST55, ST60, C60. Sony-Ericsson: T68, T68i, T230, T300, T310, T610, T630, Z200, P900, P800, Z1010. Alcatel: 535, 735, 735i. Motorola: C550

1. Rašyk žinutę: PC A KISS  
2. Siųsk draugui: PC A KISS 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1350

**MELODIJOS**

Skambėk!

MONO melodijos: NOKIA: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T230, T300, T310, T610, Z200, Z600. Samsung: T100.

POLIFONINIS melodijos: NOKIA: Visiems naujiesiems modeliams. Samsung: A800, X100, S300M, T100, V200, Z100, P400. Siemens: M55, S55, S55, SX1, ST55, ST60, C60. Motorola: C550.

Sony-Ericsson: T230, T300, T310, T610, T630, Z200, P900, Z1010, P800.

Alcatel: 535, 735, 735i.

Polifoninių melodijų paslauga gali naudotis OMNITEL ir Bitė GSM klientai.

**TOP35**

	mono	polifoninės
1. Iš filmo BUMERIS	PC M BUMER	PC SUPER BUMER
2. TV- Ogis ir tarakonai	PC M OGIS	PC SUPER OGIS
3. TV serialas Sopranai	PC M SOPRANAI	PC SUPER SOPRANAI
4. Rytis Cincinas- Meilės laivas	PC M MEILESIAIV	PC SUPER MEILESIAIV
5. Lėktuvo garsas	PC M PLANE	
6. ŠŪVAI	PC M SHOTS	
7. Zuky- Jogurty	PC M ZUKJOG	PC SUPER ZUKJOG
8. Iš serialo BRIGADA	PC M BRIGADA	PC SUPER BRIGADA
9. TV- Simpsons	PC M SIMPSONS	PC SUPER SIMPSONS
10. Benny Benassi- Satisfaction	PC M SATBEN	PC SUPER SATBEN
11. Linas ir Simona- Whats happen	PC M LINSIM	PC SUPER LINSIM
12. Gegutės kukavimas	PC M GEGUTE	PC SUPER GEGUTE
13. Anastacia- Left Outside Alone	PC M LEFTOUT	PC SUPER LEFTOUT
14. Carlsberg dainelė	PC M CARLSBERG	
15. TV- PINKIS IR MAKALUÉ	PC M PINKMAK	PC SUPER PINKMAK
16. Scooter- Jigga Jigga!	PC M JIGGA	PC SUPER JIGGA
17. Iš filmo MATRICA	PC M MATRIX	
18. Usher- Yeah	PC M YEAHUSH	PC SUPER YEAHUSH
19. Mortal Kombat	PC M MORTAL	PC SUPER MORTAL
20. Bomfunk Mc's- Freestyler	PC M FREESTYLER	PC SUPER FREESTYLER
21. POLICINOS SIRENA	PC M PSIRENA	PC SUPER PSIRENA
22. Amberlife- In your eyes	PC M AMBIN	PC SUPER AMBIN
23. Liube- Davaj za	PC M DAVAJ	PC SUPER DAVAJ
24. Scooter- Maria (I Like It Loud)	PC M MARIAL	PC SUPER MARIAL
25. Geltaona- Bučiuk, bučiuk	PC M BUCIUOK	PC SUPER BUCIUOK
26. Čiunga čianga	PC M CHIUNGA	PC SUPER CHIUNGA
27. Outkast- Hey Ya!	PC M HEYYA	PC SUPER HEYYA
28. Britney Spears- Toxic	PC M TOXIC	PC SUPER TOXIC
29. 50 Cent- In Da Club	PC M INDACLU	PC SUPER INDACLU
30. AC/DC- Thunderstruck	PC M THUNDER	PC SUPER THUNDER
31. ATB- Let U Go	PC M LETUGO	
32. VESTUVINIS MARŠAS	PC M VESTMAR	PC SUPER VESTMAR
33. Dragon Ball- Makafushigi Ad...	PC M DRAGONB	PC SUPER DRAGONB
34. Žas- Gaivi daina	PC M GAIIVI	PC SUPER GAIIVI
35. M. Mikutavičius- 3 Milijonai	PC M TRYSM	PC SUPER TRYSM

**NAUJOS**

1. Rytis Cincinas- Vasaros paletė	PC M CICAS	PC SUPER CICAS
2. B'Avartja- Mums jūra iki kelių	PC M BAVMUM	PC SUPER BAVMUM
3. Haiducil- Dragostea Din Tei	PC M DRAGOS	PC SUPER DRAGOS
4. Delfinal- Man reikia tavęs	PC M DELFMAN	PC SUPER DELFMAN
5. Luka- Galvok ką darai	PC M LUKADAR	PC SUPER LUKADAR
6. TV- SOUTH PARK- Uncle Fucca	PC M UNCLEFU	PC SUPER UNCLEFU
7. Madonna- Holiday	PC M HOLIDAY	PC SUPER HOLIDAY
8. Britney Spears- Everytime	PC M EVTIBR	PC SUPER EVTIBR
9. Outkast- Roses	PC M ROSES	PC SUPER ROSES
10. Dido- Don't Leave Home	PC M DONTLEA	PC SUPER DONTLEA
11. Pink- Last To Know	PC M LATOK	PC SUPER LATOK
12. Iš filmo Kill Bill, Vol 1- Bang...	PC M BANGBA	PC SUPER BANGBA
13. Andrius bravo- Selavi	PC M ANDSEL	PC SUPER ANDSEL
14. Beastie Boys- Ch-check It Out	PC M CHECK	PC SUPER CHECK
15. Prodigy- Firestarter	PC M FIRSTA	PC SUPER FIRSTA
16. Iš filmo LOK, STOK IR ŠAUK	PC M ZORBA	PC SUPER ZORBA
17. G&G Sindikatas- Rytolui reikia...	PC M GANGR	PC SUPER GANGR
18. Mokinukės- Pažadai	PC M MOKPAZ	PC SUPER MOKPAZ
19. Skamp- Calling after me	PC M SKAMPCALL	PC SUPER SKAMPCALL
20. Taja- Angelas baltas	PC M TAJANG	PC SUPER TAJANG
21. Amberlife- Summerland	PC M AMBSUM	PC SUPER AMBSUM
22. M. Mikutavičius- Jeigu tu nori	PC M JEIGUTU	PC SUPER JEIGUTU

**POPULIARIAUSIOS**

1. Queen- We Are The Champions	PC M CHAMPIONS	PC SUPER CHAMPIONS
2. Čempionų lygos himnas	PC M KARNAVAL	PC SUPER KARNAVAL
3. Ole Ole Ole	PC M OLEOLE	PC SUPER OLEOLE
4. Ruslana- Wild Dances	PC M WILDAN	PC SUPER WILDAN
5. Kastaneda- Sombro	PC M SOMBR	PC SUPER SOMBR
6. Luka- Aš išimylėjau	PC M ASISIMIL	PC SUPER ASISIMIL
7. Scooter- Weekend	PC M WEEKEND	PC SUPER WEEKEND
8. One T- The Magic Key	PC M THEMAGI	PC SUPER THEMAGI
9. Žas- Žas myli kiną	PC M ZASMYLI	PC SUPER ZASMYLI
10. 50 Cent- P.I.M.P.	PC M PIMP	PC SUPER PIMP
11. Europos sąjungos maršas	PC M EUROMAR	PC SUPER EUROMAR
12. B'Avartja- Saulė danguje	PC M SAULDANG	PC SUPER SAULDANG
13. Gintarė- Boružėle septintaškė	PC M BORUZ	PC SUPER BORUZ
14. Sel- Nors trumpam	PC M SELNORS	PC SUPER SELNORS
15. Missy Elliot- Push Push Push	PC M PUSHP	PC SUPER PUSHP
16. Outkast- The Way You Move	PC M YOUMOVE	PC SUPER YOUMOVE
17. Reamonn- fuck it	PC M FKIT	PC SUPER FKIT
18. Pink- God Is A Dj	PC M GODISAD	PC SUPER GODISAD
19. Mango- Mylėk	PC M MANMYL	PC SUPER MANMYL

**Atsisiųsk MONO melodiją:**

1. Rašyk žinutę: PC M THEMAGI  
Nusiųsk draugui: PC M THEMAGI 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1352

**Atsisiųsk POLIFONINIS melodiją:**

1. Rašyk žinutę: PC SUPER THEMAGI  
Nusiųsk draugui: PC SUPER THEMAGI 370699XXXX

2. Siųsk numerį: 1350



# SKAITYTOJO RECENZIJA



## WARS & WARRIORS: JOAN OF ARC

### ŽAIDIMO DOSJE

„www.enlight.com/joa“

KURĖJAS: „Xxx“

LEIDĖJAS: „Enlight“

DATA: 2004-02-09

ŽANRAS: RTS/„Action“/RPG

SHK1

### SUŽETAS IR „GEIMPLĖJUS“

„Wars & Warriors: Joan of Arc“ yra įdomiai sumaišyti žanrai — pusiau „Action“ — pusiau RTS, esama ir RPG elementų. Kol Žana kovoja viena, mes žaidžiame „Action“ režime, bet po kelių misijų, kai išlaisvinami keli prancūzų miestiečiai, gauname nedidelę armiją. Nuo tada galime įsijungti RTS režimą. Vaizdas yra rodomas iš vir-

**ŽANĄ DARK** ir jos istoriją žino viso pasaulio žmonės. Esame girdėję, kad ji išlaisvino Prancūziją nuo anglų, tačiau po to buvo sudeginta ugnyje. „Enlight Software“ didvyrės istoriją žaidime šiek tiek pakeitė.



šaus, bet ji galima priartinti. Mano nuomone, net dauguma strategų žais „Action“ režime, kadangi jis yra įdomesnis. Pavyzdžiui, kad Žana pasveiktų, iš turimo „inventoriaus“ ji turi suvalgyti obuolį arba žuvį — RTS žaidime tai daroma automatiškai, kai ji yra prie mirties, „Action’e“ tai reikia daryti pačiam. RTS režimas viską daro automatiškai, tik reikia parodyti kelią ar priešus. Kaip minėjau, žaidime yra ir pora RPG elementų: grįždami į miestą, galime nusipirkti maisto (pagerina sveikatą („health“)), padidina ginklų ar armijos kiekį. Pinigus gauname, baigę misijas, arba po kelių priešių mirties. Kaip ir RPG standarte keliame veikėjo statistikas į aukštesnius lygius — gali-



me pakelti sveikatos, energijos, jėgos ir kitas savybes. Taip pat galime išmokyti naujus „kombo“.

Misijų išties nemažai: yra svarbiausios (būtinės) ir papildomos (nebūtinės). Papildomos misijos paprasčiausiai duoda pinigų.

Kovoti „Action“ režime yra smagu, nes smūgiai yra itin efektyvūs. Yra keletas misijų, kurių metu galima joti arkliu, tuomet priešams yra sunkiau mus nužudyti. :)

GRAFIKA

Grafika galime vertinti dviem būdais — kaip RTS ir kaip „Action“. Jei vertintume kaip RTS, galėtume parašyti net 10, tačiau jei kaip „Action“ – 7.5. RTS'e visi vaizdai atrodo labai gražiai, „Action'e“ karių veidai itin prastai sukurti, o

pastatai mažai detalizuoti. Kad ir kaip būtų, vis dėlto tokia grafika „Action'e“ žaisti netrukdo.

GARSAS IR MUZIKA

Kardų smūgiai gerai įgarsinti, skamba efektingai, tačiau skraidančių strėlių leidžiami garsai yra nekokybiški. Personai įgarsinti gerai, tačiau keista tai, kad kalbėdami, jie neatidaro burnos.

Muzika pavadindčiau plagiatu, nes nuolat grojo tos pačios melodijos, kaip ir „Age of Mythology“.

SUMA

Žaidimas gana įdomus. Nors garsas ir grafika yra ne visai kokybiški, žaisti yra malonu. Įdo-



miausia yra kovoti. Žaidimas nėra ilgas, jį pabaigsite maždaug per savaitę ar šiek tiek ilgiau. Žinoma, žaidime yra klaidelių, tačiau, vertinant bendrai, jis yra gana neblogas. Kūrėjai žada sukurti dar kelis žaidimus, panašius į „Joan of Arc“, tad lauksime naujienų...

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS IŠPŪDIS	9,0
Įdomus žanrų mišinys...	
GRAFIKA	8,0
Galima vertinti dvejais būdais, tačiau prašiau vidutinį.	
MUZIKA/GARSAS	7,3
Standartų standartas	
SIUŽETAS	7,5
Nepanašus į kitą žanrą Dark istorija...	
VALDYMAS	9,5
Niekas sudėtingo...	
Nors klaidelių netrūksta, žaidimas nėra nuobodus. Patiks RTS ir "Action" fanams.	
GALUTINIS	
8.3	



# VERSLO NAUJIENOS

## „ACCLAIM“ PERSPĖJA APIE GALIMĄ BANKROTA

„Acclaim“ išleido ataskaita apie „finansinius metus“, kurie baigėsi 2004 kovo 31-ąją. Skaičiai labai niūrūs: kompanija patyrė net 56,4 milijonų JAV dolerių nuostolių, o tinklo pajamos sumažėjo 67,4 milijonų USD. Kompanija iuo metu skolinasi i „General Motors“ investicijų banko padalinio, tačiau sutartis baigsis rugpjūčio mėnesi, ir kompanija turės rasti kitą finansavimo šaltinį. Kompanija pasiūlė paskolų planą, paremtą 30 milijonų USD verta nuosavybe, tačiau pranešime neminimas skoliniojas.

Jei sutarties nepavyks įgyvendinti, pasekmės gali būti skaudžios. Tada, pasak ataskaitos, būtų parduodama nuosavybė, kompanija konsoliduojama ar uždaromos tam tikros operacijos, mažinamas darbuotojų skaičius ir marketingo kampanijos bei persikirstymas.

Kompanija jau atidėjo keletą pagrindinių žaidimų, turėjusių pasirodyti vasara. PC platformai „Acclaim“ turi išleisti pagrindinių lenktynių žaidimą „Juiced“ bei perdarytą klasikinį RPG „Bard's Tale“.

## NAUJA LONDONO ŽAIDIMŲ KONFERENCIJA

Šių metų rugsėjo 1-5 dienomis, praktiškai tuo pat metu kaip ir didžiausia Europos žaidimų paroda ECTS, pirmą kartą vyks naujoji metinė paroda „Game Stars Live“. „Game Stars Live“, pradžioje neatrodžiusi rimtu „žaidėju“, vėliau iš ECTS pritraukė keletą pačių stambiausių leidėjų, tokių kaip „Acclaim“, „Ubisoft“, EA, „Atari“ ir „Nintendo“.

GSL yra paremta kita prekybos paroda, pavadinimu „Game Stars“. Penkių dienų daugiaplatforminis renginys internetu transliuos pagrindinę sceną, kur tikimasi visu didžiųjų kompanijų pasirodymo. Taip pat vyks ir Europos „online“ žaidimų čempionatai bei „Get Into Gaming“ – karjeros ir mokymo zona naujiems karjeros siekiantiems žaidimų kūrėjams.

Tiesa, daugelis stambiausių kompanijų dalyvaus abiejose parodose – tiek GSL, tiek ECTS 2004, o keletas stambių vardu, tokių kaip „Microsoft“ ar „VU Games“ nesusigundė naująja paroda ir dalyvaus tik ECTS rugsėjo 1-3 dienomis.

## PRASTĖJANT „INTERPLAY“ FINANSINEI PADĖČIAI PASKELBIAMAS „FALLOUT MMORPG“

„Interplay“ pateiktoje ketvirčio ataskaitoje už laikotarpį iki šių metų kovo 31 įrašyti kompanijos nuostoliai siekia 900,000 JAV dolerių. Tą patį ketvirtį praėjusiais metais kompanija turėjo 5,6 milijonų dolerių pajamas. Naujienos labai blogos, nes pastarasis ketvirtis iš esmės rėmėsi dviem konsoliniais žaidimais – „Baldur's Gate: Dark Alliance II“ ir „Fallout: Brotherhood of Steel“. Dar blogiau, ataskaitoje taip pat atskleidžia, kad „Interplay“ finansai išseks po mėnesio, jei kompanija negaus papildomo kapitalo „injekcijos“. Be to, daugiau nei 20 „Interplay“ darbuotojų tikina, kad jiems nebuvo mokamas atlyginimas nuo balandžio mėnesio.

Nepaisant liūdnos situacijos, „Interplay“ išleido pranešimą spaudai, paskelbdama apie ryžtingą planą pagal „Fallout“ „brenda“ sukurti MMORPG žaidimą. Stebinančiai žvalus „Interplay“ vadovas Herve Caen teigė: „sprendžiant pagal detaliją mūsų industrijos padėties analizę ir susidomėjimo žaidimų bendruomenėje lygi, mes dabar bandome keletą galimybių patekti i masinių daugelio žaidėjų „online“ rinką su „Fallout“ ir kitais žaidimais“. Caen optimistiškai vertina „Fallout“ visatos perkėlimą i „online“ areną ir tiki, kad tai galėtų „apsukti“ kadaise sėkmingo kūrėjo ir leidėjo likimą.

Šie pranešimai pasirodė po be galo sunkių mėnesių „Interplay“ kompanijai: leidėjas buvo laikinai uždarytas valstijos darbo institucijos tarnautojų, gsdintas iškraustymu, paduotas i teisma „BioWare“ ir „Warner Bros“ kompanijų, bankrutavo „Interplay“ motininė kompanija „Titus“. Nepaisant to, Caen išlieka optimistiškas dėl kompanijos ateities: „Kelios trumpalaikės kliūtys vis dar trukdo „Interplay“ kompanijai, tačiau vadovybė susitelkusi nuolat finasuoti ir vykdyti mūsų naują ilgalaikę strategiją bei ieškoti kelių, kaip išpresti šiuos klausimus“.

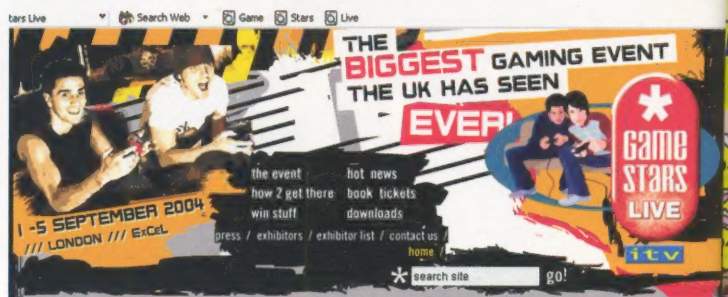
## „QUAKE IV“ NEPASIRODYS „QUAKECON 2004“

Trečius metus iš eilės po anonso viltys ką nors ivysti apie „Quake IV“ būsimajame id Software „LanPartyje“ „QuakeCon 2004“ žlugo. Id vadovybė tikina, kad žaidimas nėra pakankamai paruoštas, kad galėtų būti pristatytas šių metų „frag'u“ šventėje. Vyriausias dizaineris Tim'as Vilit'sas (Tim Willits) komentavo: „Mes labai džiaugiamės tuo, ką sukūrė „Raven“, tačiau dar per anksti tai parodyti. Kai mes jį parodysime, norime, kad būtų ištis išpūdingas tiems, kurie jo laukia. Žmonės, kurie labiausiai jus myli, kartu ir labiausiai peiks, jei jiems nepatiks“.

Iuo metu nepaskelbta „Quake IV“, kurį kuria „Raven“ studija, išleidimo data. Kitas pagrindinis id projektas – „Doom 3“ „QuakeCon'e“ tikrai pasirodys, tačiau jo išleidimo data kol kas vis dar yra „when it's done“.

## „WINDOWS XP“ ŽAIDIMŲ PATARĖJAS

„Microsoft“ ileido savo „Windows XP“ „Game Advisor“, kuris padės būsimiems pirkėjams išsirinkti žaidimus pagal jų kompiuterio technines specifikacijas ir ESRB reitingus. Taip pat galima peržiūrėti ekrano paveikslėlius ir treilerius. Sukurta kartu su „Futuremark“ (3Dmark testų autorė), „Windows XP“ „Game Advisor“ galima rasti adresu [www.windowsgaming.com](http://www.windowsgaming.com).



## ĮKURTA KRIKŠČIONIŠKŲ ŽAIDIMŲ STUDIJA

Grupėlė ankstesnių žaidimų kūrėjų iš skirtingų mokymo sektoriaus kompanijų nusprendė įkurti žaidimų kūrimo studiją, kuri fokusuosis krikščioniškų kompiuterinių žaidimų gamyboje. Naujoji studija, pavadinimu „Digital Praise“, jau gavo teises ir pradėjo kurti du žaidimus pagal radio spektaklio „Adventures in Odyssey“ seriją. Kompanija optimistiškai mato krikščioniškų žaidimų rinką, cituodami didžiulį bendrą žaidimų rinkos augimą kaip įrodymą, kad užteks vietos ir jų produktams. „Digital Praise“ paremta principu, kad smagus ir idomūs kompiuteriniai žaidimai neturi būti užpildyti krauju, žiaurumu, seksu, neapykanta ar siaubo vaizdais, – teigė kompanijos CEO Bean atstovai.

## PROGRAMUOTOJAS Į TEISMA PADUODA „VIVENDI“

Programuotojas Nyl'as Aitken'as (Neil Aitken), dirbantis „Vivendi Universal Games“ padalinyje „Knowledge Adventure“, i teismą padavė darbdavį. Darbuotojas tvirtina, kad leidėjas falsifikavo darbo laiko lenteles, kad išvengtų mokėti viršvalandžius jam ir jo kolegoms. Aitken'as ir kiti oficialiai gauna atlyginimą už standartinį 40 valandų per savaitę darbą, tačiau, pasak programuotojo, jis ir kolegos paprastai dirba po 12 valandų per dieną, negaudami viršvalandžių. Aitken'as tikisi prisiteisti atlyginimą už keturių pradirbtų metų viršvalandžius, tačiau byla kartu keliama prie „Vivendi Universal“ vardan visu darbuotojų, kuriems nemokėti viršvalandžių.

„VU Games“ verslo nuostata – nekomentuoti jokių neišspreštų bylų ar teismų, taigi kompanija jokio oficialaus komentaro nepateikė.



# VEIDŽIAMIAUSIOS MOBILIOSIOS PRAMOGOS!



**SPECIALIAI  
LIEPAI!**

## LOGOTIPAI

	<b>EMINEM</b>		<b>S100</b>
04823735	1004823833	1004824104	1004824134
	<b>BMW</b>		<b>CAUTION</b>
04824137	1004824138	1004824147	1004824299
	<b>吉美仔</b>		<b>XOXO</b>
04824314	1004824329	1004824335	1004824343
	<b>88888888</b>		
04824581	1004824667	1004824692	1004825031

**LOGOTIPAI SAU (NOKIA): 1004823735**  
**DRAUGUI (NOKIA): 1004823833 XXXXXXXX**  
 Norėdami užsisakyti logotipą į SIEMENS telefoną, po kodo rašykite **S**, pvz.: **1004825031S**  
 Norėdami užsisakyti logotipą į kitus telefono modelius (EMS), po kodo rašykite **E**, pvz.: **1004824692E**  
**ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376**  
 Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: M50, Me45, S5, C45, A50, ERICSSON: T20, T29, T39, T65, T66, T68, 00, SonyEricsson: T68i, T200, T600, T610, Z600, MOTOROLA: T192i, T280i, T280m, V66i, V66m, V60i, T20, T720, T720i. ALCATEL One Touch: 310, 311, 511, 512, 515, 715.  
 KAINA 2 litai

## SPALVOTI LOGOTIPAI

04827086	1004827119	1004827129	1004827217
04827222	1004827228	1004827253	1004827288
04827368	1004827376	1004827882	1004827886

**SPALVOTOS LOGOTIPAS SAU: 1004827086**  
**DRAUGUI: 1004827288 XXXXXXXX**  
**ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1378**  
 Spalvotų logotipų užsakymui turi būti pajungta WAP/ GPRS paslauga.  
 NOKIA: 3100, 5100, 6100, 6610, 6200, 6220, 6230, 6800, 10, 6820, 7200, 7210, 7250 3510i, 8910i.  
 KAINA 3 litai

**MEILĖS-  
SKAČIUOKLĖ**  
 Ar jūs tinkat vienas kitam? Sužinok! Parasyk SMS pranešimą: 200482132 savo\_vardą draugo\_vardą  
 Pvz.: 200482132 JURGA KESTAS  
**NUMERIU 1376**  
 KAINA 2 litai

**EKSO SKAČIUOKLĖ**  
 Išmok kaip jums SEKTŪSI LOVOJE! Parasyk SMS pranešimą: 00482134 savo\_vardą draugo\_vardą  
 Pvz.: 200482134 JURGA KESTAS  
**NUMERIU 1376**  
 KAINA 2 litai

**UOKAI!** Noretumėt gerai pakvototi? Užsisakykit anekdotą siųsdami SMS pranešimą! Išsiųsk SMS pranešimą su tekstu: **200482136**  
**NUMERIU 1376**  
 KAINA 2 litai

## ATVIRUKAI

	<b>KISS</b>		<b>KISS</b>
1004825131	1004825140	1004825154	
1004825157	1004825160	1004825161	
1004825247	1004825323	1004826333	
1004826339	1004826858	1004827053	
1004827202	1004827236	1004827309	

**1. ATVIRUKAS SAU (NOKIA): 1004825131**  
**DRAUGUI (N.): 1004825140 XXXXXXXX TEKSTAS**  
 Norėdami užsisakyti EMS pranešimą į kito modelio telefoną, kodo pabaigoje rašykite **E**. Pvz.: **1004827236E**  
**2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376**  
 Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: ME45\*, S45\*, C45\* (\*-21 versija), C55, M50, A50, A52, M55, S55, ERICSSON: T65, T66, T68, SonyEricsson: T68i, T200, T600, T610, Z600. MOTOROLA: T720, T720i.  
 KAINA 2 litai

## POLIFONINĖS MELODIJOS

Is filmo "BUMER"	1004823587
Ruslana - Wild Dance (Eurovision Ukraine 2004)	1004828309
Tylusis beždėjimas <b>SUPER!</b>	1004827161
Anastacia - Left Outside Alone	1004826759
Polijios sirena <b>SUPER!</b>	1004821185
Usher feat. Lil' Jon & Ludacris - Yeah	1004827943
Kastaneda - Sombro	1004823692
Sakis Rouvas - Shake It (Eurovision Greece 2004)	1004828304
Haiducil - Dragostea Din Tei <b>SUPER!</b>	1004828476
Eminem - 8 Mile ("8 Mile")	1004822985
Mango - Pumpureilal	1004823698
Amberlife - In Your Eyes	1004823697
Bomfunk MC's - Freestyler	100482991
Benny Benassy - Satisfaction	1004823232
Mikes pukuotuko daina	1004821785
Alanas Chošnau - Laiškas ant sniego	1004823033
Gena ir Čeburaška - Goluboj vagon	1004821195

**1. MELODIJA SAU: 1004823587**  
**2. MELODIJA DRAUGUI: 1004821195 XXXXXXXX**  
**ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1378**  
 Polifoninių melodijų užsakymui turi būti pajungta WAP/ GPRS paslauga.  
 Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: A55, C55, CL50, M55, S55, SL55, ST55, C60, MC60, SX1. SonyEricsson: T226, T300, T310, T610, T630, P800, P900, Z200, Z600, T1010. SAMSUNG: A800, E700, N620, S100, S300m, S500, T500, V200, X100, X450, X600.  
 KAINA 3 litai

**NAUJOVĖ!**  
**TIKTAI NOKIA**  
 Pakankamai kietas (Kinkavimo garsas) 1004827160  
 "Na, palauk!" (Su paukščių garsais) 1004827162  
 Mėlynas apsaugos švyturėlis (Su girtuoklio garsais) 1004827159  
 Goluboj vagon (Remix) - Gena ir Čeburaška 1004827154  
 Freestyler (Remix - Laimės ratas) **SUPER!** 1004827154  
 Išprotėjusi NOKIA **SUPER!** 1004821073  
 Absoliuti tylė 1004823621

**LINKSMIEJI  
SKAMBUČIAI**  
 Bauda už garsų mylėjimąsi nakties metu 1004828196  
 Kvietimas filmuotis pornografiniame filme 1004825515  
 Anoniminė apklausa "Kaip dažnai mylitės" 1004828222  
 Skambutis vaikui iš dūkimo į armiją 1004825518  
 Gimtadienio sveiklinimas merginai/moteriai UPS 1004825557  
 Mačiau jus pro langą nuoga/vyrui 1004828213  
 Gimtadienio sveiklinimas vaikui/vyru 1004825558  
 Sekso technikos kursai 1004825555  
 Mačiau jus pro langą nuoga/moteriai 1004828194  
 Skambutis nuo buvusios merginos 1004825529  
 Nuo slapto meliūzo 1004825534  
 Polijios pokštas 1004825537  
 Mėlės žinutė vaikui nuo merginos 1004825552  
 Kvietimas merginai į pasimatymą 1004828189  
 Iš valkydos, kur susimaitė apatiniai 1004828248  
 Kvietimas vaikui į pasimatymą 1004828212

**1. SKAMBUTĮ SAU: 1004828196**  
**2. DRAUGUI: 1004828212 XXXXXXXX**  
**ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1374**  
 Linksmasis skambutis gali būti užsakomas tiek į mobiliuosius, tiek į fiksuoto ryšio telefonus.  
 KAINA 5 litai

## SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

	<b>bigfoto.com</b>		<b>bigfoto.com</b>
1004827623	1004827400	1004826695	1004827411
1004827618			1004827419
1004827621	1004826693		1004827632
1004827570	1004827727	1004827761	1004827767

**1. SPALVOTOS PAVEIKSLIUKAS SAU: 0000000000**  
**DRAUGUI: 0000000000 XXXXXXXX**  
**2. ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1378**  
 Spalvotų paveikslukų užsakymui turi būti pajungta WAP/ GPRS paslauga.  
 Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: M55, S55, SL55, ST55, A60, C60, MC60, SX1. ALCATEL One Touch: 332, 535, 735. SonyEricsson: T68, T68i, T600, T610, T300, T310, Z600, T230. MOTOROLA: 720, 720i, C350, C450.  
 KAINA 3 litai

## KARŠČIAUSI! TOP 30 NOKIA SIEMENS

Haiducil - Dragostea Din Tei	1004828476	1004828521
FIFA Soccer Anthem - Ole Ole	1004822148	100482161
Is filmo "BUMER"	1004823587	100482785
Dragon Ball Z - He's son Goku!	1004828748	1004828783
Ruslana - Wild Dance (EU Ukraine 2004)	1004828309	1004828372
Tylusis beždėjimas <b>SUPER!</b>	1004827161	1004828148
Senas Stalo Telefonas <b>SUPER!</b>	1004828689	1004828690
Kastaneda - Sombro	1004823692	100482920
"Ogis ir tarakonal"	100482947	100482226
Polijios sirena	1004821185	100482237
Mango - Pumpureilal	1004823698	100482923
Amberlife - In Your Eyes	1004823697	100482922
Usher feat. Lil' Jon & Ludacris - Yeah	1004827943	1004828009
Alanas Chošnau - Laiškas ant sniego	1004823033	100482240
Scooter - Fire	1004822223	100482253
AC/DC - Thunderstruck	1004822152	10048292
Is serialo "Brigada"	1004822952	100482152
Is serialo "Banditskij Petersburg"	1004822991	100482333
Sakis Rouvas - Shake It (EU Greece 2004)	1004828304	1004828378
Eminem - 8 Mile ("8 Mile")	1004822985	100482139
Anastacia - Left Outside Alone	1004826759	1004826795
Master Blaster - How Old R U?	1004823191	100482438
Benny Benassy - Satisfaction	1004823232	100482480
Is filmo "Mortal Combat"	1004828176	1004828267
Mark Snow - X-Files	1004821287	10048282
Bomfunk MC's - Freestyler	100482991	10048210
Coca-Cola	100482970	100482379
Mikes pukuotuko daina	1004821785	10048280
Britney Spears - Toxic	1004825909	1004826015
Lazeris <b>SUPER!</b>	1004828742	1004828770
<b>NAUJASIOS</b>		
Pink - Last To Know	1004828477	1004828524
Britney Spears - Everytime	1004828478	1004828523
Lenny Kravitz - Where Are We Runnin'?	1004828271	1004828313
Beyonce feat. Lil' Filp - Naughty Girl	1004828486	1004828527
Danzel - Pump It Up	1004828549	1004828568
Anastacia - Sick And Tired	1004828745	1004828774
Sati - Tu mano	1004828763	1004828785
Zas - Mandarinai	1004828764	1004828786
Λαός - Φυτολα	1004828750	1004828773
Phix - Love Revolution	1004828761	1004828784
<b>POPULAR</b>		
Piktas vilkas <b>SUPER!</b>	1004828743	1004828771
Black Eyed Peas - Shut Up	1004823597	1004828303
Delfinal - Kai tu šalia	1004826195	1004826224
Eminem - Without Me	100482941	10048216
50 Cent - In Da Club	1004822949	100482316
Avril Lavigne - Don't Tell Me	1004828094	1004828132
B'Avarija - Mums jūra iki kelio	1004828469	1004828534
Eminem & D12 - My Band <b>SUPER!</b>	1004828187	1004828232
Eamon - Fuck It (I Don't Want You Back)	1004828096	1004828128

**PAUKŠČIŲ GIESMĖS**  
 Lakštingala 1004823023  
 Kikilis 1004822850  
 Varnėnas 1004821189  
 Šiaurinis vištvanagis 10048222974  
 Zylė 1004822656  
 Kiras 1004821102

**1. MELODIJA SAU: 1004828476**  
**2. MELODIJA DRAUGUI: 1004828771 XXXXXXXX**  
**ISSIŪSKITE ŽINUTĘ NUMERIU 1376**  
 Visiems naujiems NOKIA modeliams. SIEMENS: M50, ME45, S45, C45, A50.  
 KAINA 2 litai





KIBERSPORTAS

# „COUNTER STRIKE“ KOVOS BASEINO DUGNE



foto: Mindaugas

**TREČIASIS „IMPRESS“ TAURĖS „COUNTER STRIKE“ TURNYRAS VYKO NEBE INTERNETO KLUBE, O KARINIAIS TINKLAIS IR AMUNICIJA PAPUOŠTAME „UNDINĖS“ BASEINE.**

Birželio 26–27 dienomis Kaune vyko trečiasis „Impress“ taurės „Counter Strike“ turnyras. Ši kartą viskas buvo surengta visiškai kitaip, nei anksčiau. Veiksmas vyko „Undinės“ baseino dugne, o visa turnyro aplinka buvo stipriai militarizuota.

Tikra karinė nuotaika turnyro dalyviai galėjo pajusti jam dar net neprasidėjus, mat svečius iš kitų miestų Kauno autobusų stotyje pasitiko ir į „Undinę“ vežė ne įprastas autobusus, o karinis sunkvežimis. „Undinėje“ taip pat sunkiai buvo galima pažinti turnyro vietą – baseiną. Visas baseinas ir priėjimai prie jo buvo aptraukti kariniais tinklais, o dugnas iklotas kilimais. Pasak organizatorių, tokiam kovų vietas paruošimui buvo sugaištos dvi dienos, ta-

čiau pasistengti buvo verta – tokio vaizdo kasdien tikrai nepamatysi. Įpratusiems žaisti vienokio ar kitokio kompiuterinio klubo patalpose, CS žaidėjams tokia aplinka tikrai buvo siurprizas, tačiau tai kovoms nė kiek nesutrukdė, o tik sustiprino bendra karinį nusiteikimą.

Trečiasis turnyras nuo prieš tai buvusiųjų „Impress“ taurės varžybų skyrėsi ir struktūra. Didžiausia naujovė – dviejų lygų sistema. Organizatoriai nusprendė leisti dalyvaujančioms komandoms pasirinkti, kurioje lygoje jie nori žaisti. Pagrindinė, A lyga, buvo skirta, galima sakyti, profesionaliems žaidėjams, komandoms, turinčioms ilgametę „Counter Strike“ patirtį ir aukštą žaidimo lygį, o antrojoje, B lygoje, žaidė naujos komandos, dar neturinčios tiek patirties ir igūdžių, kad ga-







lėtų konkuruoti su CS favoritais. Ši mintis pasiteisino ir netgi pranoko organizatorių lūkesčius, mat turnyras susilaukė ištis nemažo dalyvių skaičiaus. Pagrindinėje, A lygoje, dalyvavo 16 komandų, o B lygoje kovėsi 12 CS rinkinių.

Turnyre dalyvavo ir daug svečių iš Latvijos. Kovėsi net keturios latvių komandos: trys A lygoje ir viena B. Be abejo, praėjusiame turnyre laimėta taure parvėžė latviai, „t.steel“, kuriems visas turnyras, pragyvenimas ir išlaidos jo metu buvo nemokamas. Taigi turnyro metu be konkurencijos tarp komandų jautėsi ir įtampa tarp šalių – sirgaliai, be abejo, palaikė lietuvių komandas ir tikėjosi, kad „Impress“ taure grįš į Lietuvą. Siekiant išvengti galimų nesusipratimų, organizatoriai pakvietė ir vieną teisėją į Latvijos. Ir iš tiesų, renginio metu tarp komandų nebuvo jokių tautinių nesklaidumų, o kelis sportinius nesusipratimus teisėjams pavyko išspręsti greitai ir efektyviai.

Turnyro kovos vyko ištis įtemptai ir dinamiškai. Dėl dviejų lygų, abiejose nuo pat pirmų kovų susitikinėjo vienodo stiprumo komandos, ir sunku buvo nuspėti, kuri CS rinktinė taps geriausia.

Žinoma, pagrindiniai favoritai A lygoje buvo gan ryškūs: tai čempiono vardą ginantys latviai, „t.steel“, kita latvių komanda – „eclipse“, „Intel pro cup“ turnyre nukovusi vieną iš „reset“ komandų, ESWC Lietuvos etapo nugalėtojai – „reset“. Buvo įdomu, ką parodys naujai susiformavusi „Fortako“ komanda, į kurią susirinko stiprūs žaidėjai iš „sulybėjusių“ ar laikinai nežaidžiančių „Impress“, „X-Zonos“ ir buvusios „Fortako“ komandos. Įtemptos ir „kietos“ kovos prasidėjo jau pačioje pradžioje, sužavėjo „reset“ pergalė prieš čempionus – „t.steel“, kuriems toliau teko kovoti pralaimėjusių pusėje (priminsime, kad „Counter Strike“ varžybos vyksta dviejų minusų sistema: pralaimėjusi komanda toliau kaunasi su kitais pralaimėjusiais ir gali nukeliauti iki finalo). Nesustabdomai visus šlavė latviai „eclipse“ bei vilniečiai „reset“, taip pat užtikrintai į priekį veržėsi ir persiformavusi „cgu<Fortakas>“ komanda. Tiesa, nugalėtojai ryškėti pradėjo tik antrąją turnyro dieną, mat išmetinėjamos buvo po antrą pralaimėjimą gavusios komandos, tarp kurių po antro rato pralaimėjusių pusėje pakliuvo ir „t.steel“. Jokių vilčių į „Impress“ taure jiems ne-



„Impress III“ „Counter Strike“ nugalėtojai

## A LYGA

- 1 – „reset“
- 2 – „Fortakas“
- 3 – „eclipse“
- 4 – „reset.junior“

## B LYGA

- 1 – „sF.Kns“
- 2 – „sF“
- 3 – „REMAI“
- 4 – „arch-E“

## 2 X 2 TURNYRAS:

- 1 vieta – „sNp“/„MynDiz“ („nGa.Mrj“)
- 2 vieta – „zloba“/„mbr“ („t.steel“)

paliko naujoji „Fortako“ komanda, kuri pralaimėjusių pusėje atsidūrė po kovos su kita latvių komanda „eclipse“, tačiau atsikėrė tiesiog suniokodami čempionus rezultatu 13:1 (latviai aki-vaizdžiai buvo iš vakaro užsilinksminę ir „praradę kovinę dvasią“). Ryškiausia turnyro dvikova, kaip ir visi tikėjosi, tapo laimėtojų finalo kova tarp „reset“ ir „eclipse“. Dvikova vyko „taškas į tašką“, ir tik po dviejų pratėsimų (esant lygiosioms, po 24 randų pratėsimas) „reset“ „išplėšė“ pergalę iš „eclipse“. Po pralaimėjimo latviams teko susidurti su „Fortaku“, kur po gana nesunkios kovos naujoji lietuvių komanda ir antrus latvius išmetė iš turnyro. Taigi super finale dvi lietuvių komandos – „reset“ ir „Fortakas“. Kovos pradžioje „Fortakas“ išsiveržė į priekį ir atrodo, kad sugebės laimėti taure, tačiau „reset“ juos pasivijo ir iškovojo pergalę. Taigi „Impress“ taure iki kito turnyro liks Vilniuje.

B lygoje nebuvo tiek žymių vardų, tačiau čia kova vyko taip pat įnirtingai. Vienais iš stipriausių pradžioje buvę latviai „A59“ vėliau iškrito, o į super finalą prasiskverbė dvi to paties klanų komandos – „sF“ ir „sF.Kns“. Nugalėtojais tapo kauniečiai „sF.Kns“.

Be dviejų pagrindinių turnyrų buvo surengtas ir blitz turnyras 2 prieš 2, kuris stebėtinai susilaukė gan nemažo dalyvių skaičiaus. Kovos šiame turnyre vyko tik viename CS žemėlapyje „dust\_2“, tiksliau vienoje jo pusėje, o laimėtojas išaiškėdavo po 12 raundų. I viso iame greitajame turnyre dalyvavo 12 porų, o nugalėtojais po labai įtemptos ir permainingos kovos – tarp „t.steel“ komandos narių dueto ir gerai turnyre pasirodžiusio „nGa.Mrj“ dvejetainio – tapo marijampoliečiai.







C<sup>14</sup>

HAZLE  
LIFE





„HALF LIFE 2“ BUS BAIGTAS VASARĄ. RUGPJŪČIO MĖNESĮ „VALVE“ ATIDUODA PABAIGTĄ ŽAIDIMĄ LEIDYBAI IR PLATINIMUI. TAI DAR NĖRA ŽAIDIMO IŠLEIDIMO DATA, „VALVE“, JAU MATYT PASIMOKĖ IŠ TŲ DAUGKARTINIŲ ANONŠŲ, KURIUOS PO TO TEKDAVO „STUMDYTI“. ILGAI SVARSTĖME IR DVEJOJOME, KOL NUSPRENDĖME IR MES „UŽKIBTI“ ANT TOKIŲ ŠĮ KARTĄ JAU, RODOS DIDESNĮ PAGRINDĄ TURINČIŲ PAŽADŲ, IR KUO DAUGIAU PAPASAKOTI APIE JŲ BŪSIMĄJĮ DARBĄ. NORS ŠIRDYJE NELABAI TIKIME SALDŽIAIS ŽODŽIAIS, FAKTAS TAS, KAD NESVARBU AR „HALF LIFE 2“ PASIRODYS KAIP ŽADAMA, AR VĖL DĖL KOKIŲ NORS NEAIŠKIŲ PRIEŽAŠČIŲ „NUSITEMPS“ TOLYN — ŽAIDIMAS VERTAS TIEK DĖMESIO, KIEK JO SKIRIAME ŠIAME NUMERYJE. TAIGI „HALF LIFE 2“ — KAS BUVO, KAS YRA IR KAS BUS.

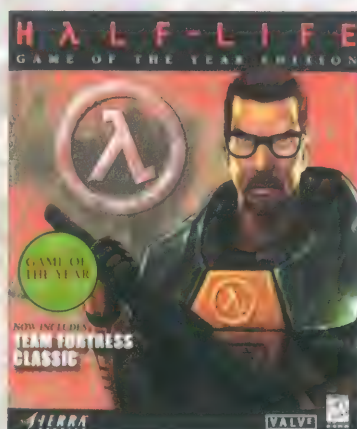






# „HALF LIFE“ ISTORIJA

**1998 10 31.** Išleidžiamas „Half Life“. Ta pačią akimirka Interneto forumai persipildo žinutėmis – to PC žaidėjų bendruomenė dar nematė. Tai geriausias iki šiol išleistas žaidimas. Žaidimu susižavėję „hardcore“ žaidėjai „pereina“ jį per savaitę. Iškart pasipila prašymai sukurti tęsinį, apie ką „užsimena“ ir nuostabiai sukurta žaidimo pabaiga.



**1998 12 18.** Paskelbiamas „Team Fortress II“ – klasėmis paremtas daugelio žaidėjų „online“ žaidimas, kuris siekia tiesiogiai konkuruoti su tuometiniais „Unreal Tournament“ ir „Quake III“. Žaidimą kuria pirmojo „Team Fortress“ kūrėjai, dabar dirbantys „Valve“. Numatoma išleidimo data – 1999 (iki šiol nepasirodė).

**1999 10 31.** Po metų „Valve“ išleidžia originaliojo „Half Life“ išplėtimą „Opposing Force“ – jūrų pėstininko išgyvenimus Black Mesa teritorijoje. Kai kuriose vietose pateikiamos užuominos į Gordono Frymano veiksmus, kartojasi scenos iš originaliojo „Half Life“. Išplėtimas geras, tačiau žaidėjai trokšta daug daugiau.



**2000 07 01.** „Valve“ sudaro sutartį su Interneto tiekėjais ir paskelbia apie „Powerplay“ – bandymą sukurti žaidėjų tinklą. „Nestabdantys“ be „Iago“ pasauliai, balso komunikacijos palaikymas, staigus prisijungimas ir jokių krovimo laikų, netgi naudojantis 56 k modemu. Bandymas neišdega ir technologija „tyliai“ uždaroma.

**2000 12.** Nepasirodžius „Team Fortress II“, „Valve“ kaip kompensaciją išleidžia du fanų sukurtus „mod'us“. Pirmasis – „Gunman Chronicles“ – gan vidutiniškas dinosauro medžioklės žaidimas. Antrasis – „Counter Strike“. Toliau komentuoti nereikia.

**2001 vidurys.** Pasklinda gandai, kad „Valve“ dirba su psichologu Polu Ekmanu (Paul Ekman), siekdami sukurti kuo itaigesnius veikėjus. Tuo tarpu pasirodo „Blue Shift“ – „Half Life“ priedas, originaliai sukurta



„Half Life“ versijai „Dreamcast“ konsolėi. Žaidėjai įvairiai priima šį priedą, tačiau, rodos, daugelio kantrybė pradeda sekti.

**2002 03 22.** „Valve“ paskelbia apie „Steam“ – platformą, kuri leis siųsti žaidimus pirkėjams Internetu, neperkant brangių CD ir be platin-

**2003 05 14.** „Half Life 2“ pristatomas E3 parodoje. Demonstruojama serija filmukų, kurie staigiai išplinta Internetu, ir prasideda nauja ažiotažo banga dėl būsimojo žaidimo galimybių.

**2003 07 29.** Pirmieji nemalonumai – „Vivendi Universal“ paskelbia, kad „Half Life 2“ nepasirodys rugsėjo 30. Geibas Niuvelas nustebęs: „Pirmą kartą girdžiu apie atidėjimą“.

**2003 09 11.** Išleisti pirmieji naujos kartos video plokščių testai. Prasideda ginčai, mat „Valve“ apkaltinama tuo, jog specialiai pritaikė testus ATI naudai. „Valve“ tvirtinimai pasirodo teisingi – naujosios kartos ATI plokštės planuojamos parduoti su originalia žaidimo kopija. „nVidia“ pažada vartotojams, kad išspręs problemą kartu su „Valve“.

**2003 09 23.** „Valve“ pagaliau pripažįsta, kad žaidimas nepasirodys rugsėjo 30. „Valve“ marketingo direktorius Dagas Lombardi (Doug Lombardi) tvirtina, kad žaidimą numatoma išleisti švenčių sezono metu.

**2003 10 07.** Pasklinda gandai, kad iš „Valve“ serverių pavogtas „Half Life 2“ programinis kodas. Dėl šios priežasties žaidimas oficialiai atidedamas iki kitų metų balandžio.

**2004 01 16.** Pasklinda gandai, kad iš pavogto kodo „sujungtas“ ir rusų kalba įgarsintas „Half Life 2“ parduvinėjamas Rusijoje (žr. nuotrauka).



toju. Iškart paaštrėja kalbos, kad „Valve“ šiuo kanalu žada kažką parduoti. Klausimas – ką?

**2002 pabaiga.** Po truputį tampa aišku, kad „Valve“ kuria „Half Life“ tęsinį. Žinutės forumuose, atsitiKiniai smulkūs informacijos „gabalėliai“, tolimi gandai rodo, kad ruošiamas kažkas nepaprasto.

**2003 04.** Pasirodo pirmosios tikros detalės apie „Half Life 2“. „Valve“ direktorius Geibas Niuvelas (Gabe Newell) tvirtai patikina, kad žaidimas pasirodys 2003 09 30.

**2004 02 03.** Dagas Lombardi tvirtina, kad „Half Life 2“ išleidimas iš pavasario perkliamas į vasarą. ☺





# SIUŽETAS



**NIEKO NUOSTABAUS, KAD „VALVE“ DI-  
DŽIAUSIOJE PASLAPTYJE BANDO IŠLAIKYTI  
BŪSIMOJO ŽAIDIMO SIUŽETA, VIS DĖLTO IŠ  
KŪRĖJŲ BEI KITŲ ŠALTINIŲ GALIMA SUSIDĖ-  
LIOTI LABAI ABSTRAKTŲ „PUZZLE“ APIE TAI, KO-  
KIE NUOTYKIAI MŪSŲ LAUKIA „HALF-LIFE 2“  
PASAULYJE.**

Valdysime tą patį pagrindinį hero-  
ju, mokslininką Gordon'ą Fryma-  
n'ą. Herojus atsiduria Žemėje, pil-  
noje ateivių, kurie baigia išnaudo-  
ti planetos resursus ir sunaikinti  
žmonių populiaciją. Fryman'ui ten-  
ka gelbėti pasaulį nuo blogio, kuri-  
jis pats „išleido“ pirmame žaidime  
„Black Mesa“ avarijos metu. Dau-  
gelis Gordon'ui brangių žmonių ti-  
ki jo sėkme ir pasiryžę bet kokia  
kaina jam padėti.

Nors pagrindinis herojus ir „grįž-  
ta“, ko gero, nepamatysime nė  
vienas iš pirmosios dalies aplinkų:  
„Black Mesa“ tyrimų laboratorija  
po baisios nelaimės nugrimzdo  
užmarštin, o mes atsidursime vi-  
siškai naujoje vietoje, kuri, kas įdo-  
miausia, bus labai artima mums,  
de rytu europiečiams. Pagrindinis  
„Half Life 2“ veiksmas vyks rytu  
Europos vietovėje, pavadinimu Ci-  
arty 17. Iš kitų lokacijų žinomas tik  
vienas kaimyninis tamsos mies-  
telis Ravenholm. Kitų vietovių „Val-



ve“ neatskleidžia, o Geib'as Niuve-  
l'as šiuo klausimu teprasitarė tik  
tiek, kad „visas žaidimas vyks Že-  
mėje“. Taigi žaidėjams ši karta ne-  
teks keliauti į ateivių Xen pasaulį.

Nors veiksmas vyks žemėje, ji  
tikrai nebus mums pažįstama: ap-  
link pilna ateivių, zombių, priešiš-  
kai nusiteikusių žmonių ir kitų pa-  
vojų. Kas ir kodėl čia vyksta, kiek  
laiko praėjo nuo įvykių „Black Me-  
sa“, „Valve“ neatskleidžia. Supran-  
tama, kadangi tai ir bus pagrindinis  
mūsų tikslas žaidime. Gordon-  
as Fryman'as tiek pat pasime-  
tęs ir nieko nežinantis, kaip ir jūs,  
ir naujojo pasaulio istorija bei įvy-  
kių priežastis bei pasekmės aiškin-  
sės kartu su juo. Visa matysite  
jo akimis, žaidime nebus iš anksto  
paruoštų „skriptinių“ trečiojo as-  
mens scenų, kinematografinių ani-  
macijos intarpų ir netgi negirdėsi-  
te Gordon'o kalbant. Komentuoja  
Niuvel'as: „Jūs esate Gordon'as  
Fryman'as. Jūs bandote vėl susi-  
sieti su savo draugais. Sužinote,  
kad dalis jų dar yra gyvi, ir bando-  
te išsiaiškinti, kas vyksta. Jūs ne-  
žinote, kodėl čia esate, ir ką yra  
suplanavęs G-Man. Daugelis žmo-  
nių labai apsidžiaugia, vėl išvydę  
tuos pačius veikėjus, tad leisti žai-  
dėjams pajusti, kad jie ieško savo  
draugu, yra svarbu — žaidėjai prisi-  
mins savo patirtį pirmajame žaidi-  
me ir bus maloniai nustebinti.“








# DEMONSTRACIJOS PARODOJE **E3 2004**

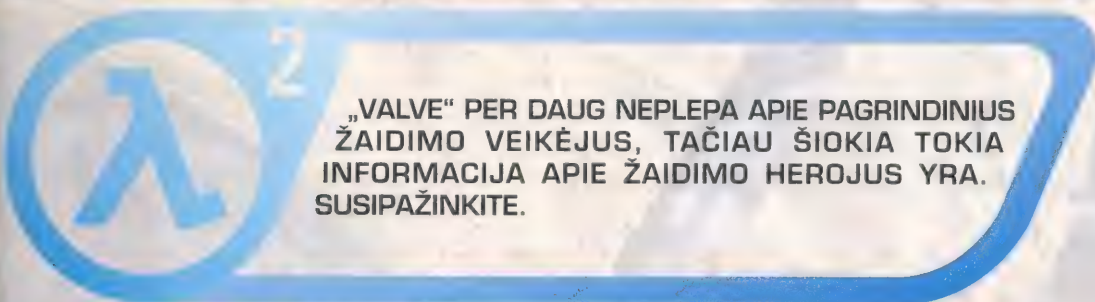
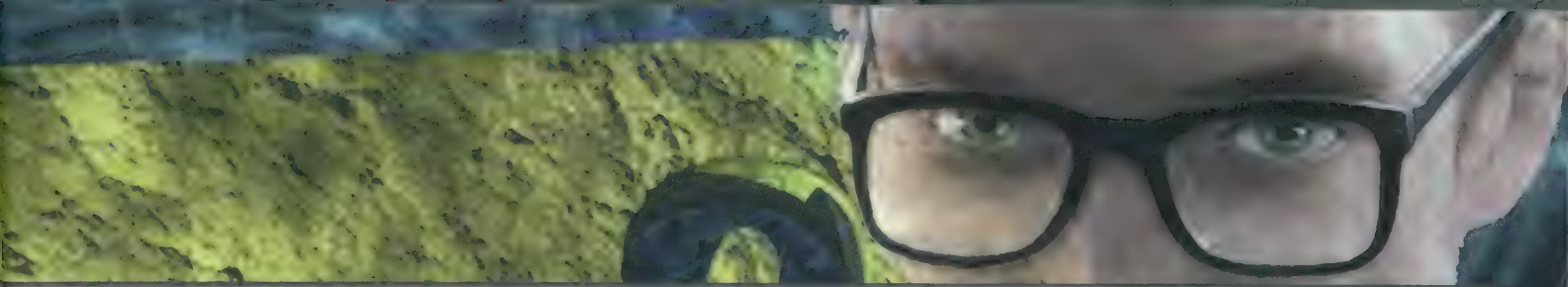


„Half Life 2“ šių metų E3 parodoje buvo demonstruojamas net dviejose vietose. Įsikūrę visai šalia, žaidimo video demonstracines scenas savo standuose rodė „ATI“ bei „Valve“. Nė vienoje demonstracijoje nebuvo rodomas gyvas žaidimas — abi kompanijos rėmėsi anksčiau įrašytais žaidimo vaizdais. Nors skirtinguose standuose buvo rodomos ne vienodos scenos, buvo galima pamanyti, kad „Valve“ jas paruošė iš vieno ir to paties lygio. Buvo rodomos veido animacijos scenos su G-Man, masinės policijos antpuoliu scenos, bagio vairavimo demonstracija, pristatyta keletas naujų veikėjų bei naujas, paslaptingas miestas Ravenholm. Pasak „Valve“ marketingo direktoriaus Dag'o Vud'o (Doug Wood), tai bus siaubo miestas, kuriame teks kautis su zombiais ir kitais keistais padarais, o įvairius aplinkos daiktus reikės panaudoti kaip ginklus.

Taip pat labai idomu tai, kad „Valve“ ikūrėjas ir vadovas Geib'as Niuvel'as (Gabe Newell) demonstravo ant „Half Life 2x“ variklio sukurtą „Counter Strike“ versiją, pavadinimu „Source“. Pusantrų minučių demonstraciniame video buvo galima išvysti puikius naujo vaizdo efektus, taip pat autentišką ir visiems pažįstamą CS išvaizdą, kadangi veiksmas vyko klasikinėje žemėlapyje Aztec. Niuvel'as prizadėjo, kad visi originaliojo „Half Life“ priedai, tarp jų ir „Team Fortress“, bus perkurti ant naujojo variklio. 







„VALVE“ PER DAUG NEPLEPA APIE PAGRINDINIUS ŽAIDIMO VEIKĖJUS, TAČIAU ŠIOKIA TOKIA INFORMACIJA APIE ŽAIDIMO HEROJUS YRA. SUSIPAŽINKITE.

# VEIKĖJAI



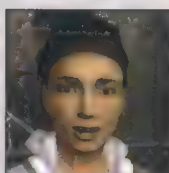
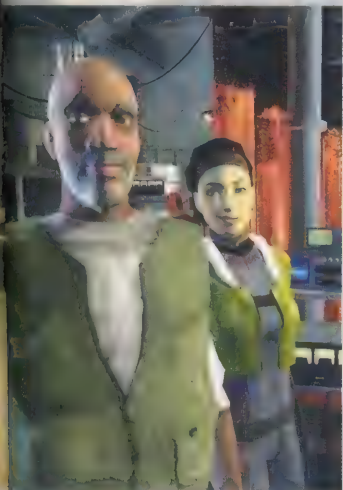
## GORDON FREEMAN

Pagrindinis žaidimo herojus, kurį ir valdysime. Gordonas seniau buvo eilinis mokslininkas Anomalių Medžiagų laboratorijoje „Black Mesa“. Mūsų herojus pirmoje dalyje kovojo ir bandė išlikti „Black Mesa“. O dabar Gordonas sugrįžo į tą pačią vietą ir turi vykdyti paslaptingo darbdavio G-Man įsakymus.



## G-MAN

Gordono darbdavys. Niekas nežino, ar jis draugas, ar priešas. Pirmajame „Half Life“ žaidime jis visada žinojo daugiau už Gordoną ir buvo vienu žingsniu priešakyje. Žaidimo pabaigoje jis pasiūlė Gordonui galimybę dirbti jam arba apakliuoti jį mūši, kuris tikrai nuvestų į mirtį. Kaip matome HL2 žaidime jį nusprendė prisijungti prie paslaptingojo G-Man.



## ALYX

Gordono pagalbininkė, šaltinė veikėja. Tai Eli Vance, vieno iš mokslininkų, su kuriais Gordonas buvo susidūręs originaliame žaidime, dukra. Ji sukūrė robotą, vardu Dog. Alyx yra labai protinga mergina, ji ne kartą padės Gordonui sunkiomis akimirkomis.



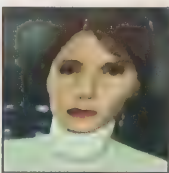
## DR. ELI VANCE

Alyx tėvas, vienas iš nedaugelio kolegu mokslininkų, išgyvenęs „Black Mesa“ tragediją. Dabar, kaip ir Frymanas, jis išmoko pakovoti už save, nusimano ginkluose ir išlikimo technikoje. Kartu su dukra, Eli, visada pasiryžęs mums padėti.



## DR. KLEINER

Kitas po incidento išlikęs mokslininkas. Priešingai nei Eli Vance, Kleineris išliko toks pats užsispyręs mokslininkas, nuolat nepatenkintas ir dejuojantis.



## DR. JUDITH MOSSMAN

Tai vienintelė mokslininkė iš grupės, kuri niekada nebuvo „Black Mesa“ ir niekada nematė Gordono, kol jis nepakliuvo į City 17. Ji yra Eli Vance tyrimų partnerė, tačiau nereikia jos maišyti su Alyx mama, kuri žuvo „Black Mesa“ tragedijos metu.



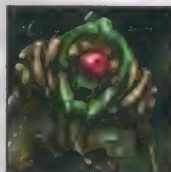
## BARNEY CALHOUN

Ne pats gudriausias apsaugos darbininkas taip pat sugrįžo. Barnis buvo mielas veikėjas pirmame žaidime, vis nuvesdaves mirčiai į nasrus arba bandydaves mus apgauti ir užmušti. Barnio populiarumas fanų tarpe lėmė vieno žaidėjo išplėtimo „Blue Shift“ pasirodymą.



## TĖVAS GRIGORY

Visiškai naujas „Half Life 2“ veikėjas – išlikusių vienuolis. Kai nesimeldžia, jis klaidžioja po miestą rengdamas genialius spastus priešo kariams, ir kartais lydi mus žaidime pavojingomis vietomis.



## VORTIGAUNT

Ateivių vergu priešas iš Xen pasaulio pirmajame žaidime dabar prisijungia prie jūsų pusės. Kodėl jis nusprendė stoti į žmonių pusę, neišku — tai sužinosime tik žaidime. ☹







SU ŠIAIS ŽMONĖMIS, GYVIAIS IR KARINĖMIS  
MAŠINOMIS GORDONUI IR KITIEMS HEROJAMS  
TEKS SUSIKAUTI „HALF LIFE 2“ ŽAIDIME.

# PRIEŠAI



## SUSIVIENIJIMO KARYS

Esminė Susivienijimo („Combine“) pajėgų „mėsa“. Kol kas nedaug nežinoma apie Susivienijimą. Sklando

gandai, kad jie yra pusiau ateiviai – pusiau žmonės. Dėl šios priežasties jie ir vadinasi Susivienijimu. Kad ir kas jie būtų, jų pilna City 17 ir jų tikrai nemėgsta Gordonas Frymanas.



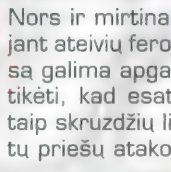
## SUSIVIENIJIMO POLICIJA

Jie palaiko tvarką City 17 ir dažnai saugo svarbias vietas, pavydžiui, kalėjimą.



## SKRUZDŽIŲ LIŪTAS

Vienas iš naujų ateivių, su kuriais susidursime keliaudami po City 17.



Nors ir mirtinas priešas, naudojant ateivių feromonus, šia pabaisa galima apgauti ir priversti patikėti, kad esate vienas iš jų, ir taip skruzdžių liūtą panaudoti kitų priešų atakoms.



## SKRUZDŽIŲ LIŪTAS — SARGYBINIS

Tris kartus didesni ir tris kartus stipresni, nei aukščiau minėtieji ateiviai. Be to, jų tikrai neapgausi pigiais triukais ir nepriversi tarnauti sau. Priartėk prie jų per arti ir iškart lėksi į orą.



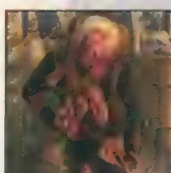
## KRABAS

Bene labiausiai varginantis, tačiau ir idomiusias originaliojo žaidimo ateivis. Nors ir mažutis, jis sugeba staigiai užšokti ant veido ir į jį įsisurbt, taip paversdamas žmogų ar kitą ateivį zombiu.



## NUODINGASIS KRABAS

Kai tik pamainai, kad už krabą nieko negali būti blogiau, sutinki krabus su nuodais, kurie staigiai veikia ir pavėčia herojų zombiu.



## ZOMBIS

Sėkmingos krabo atakos rezultatas. Naujame žaidime šie padarai turi daugiau triukų: nutrūkus kojoms, jie gali šliaužti. Krabas gali atsijungti, jei zombis per daug sužalojamas, ir pulti kitą.



## GREITASIS ZOMBIS

Daug kietesni ir, kaip teigia vardas, greitesni zombiai. Jie paprastai jūsų tyko medžiuose ir iššokę bėga link jūsų beprotiškais greičiais.



## HYDRA

Apie šį padarą mažai nežinoma. Tai yra vandenyje gyvenantis ateivis, kuris puls savo čiuptuvais neapdairiai priartėjusią auką, nesvarbu, ar tai būtų žmogus, ateivis ar robotas.



## ŽENGĖJAI

Ko gero, išpuodingiausi matyti priešai naujajame „Half Life“. Gigantiškos mašinos,

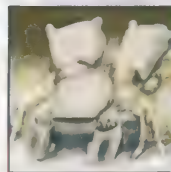
apginkluotos lazerine patranka, savo ilgomis, lieknomis galūnėmis gali perdrėti ant žemės esančius žmones. Šis monstras yra labai galingas ir labai gudrus. Atidžiai stebėkite City 17 elektros stulpus – tai gali būti Žengėjo galūnė...



## SUSIVIENIJIMO ATAKOS LAIVAS

Greitas, skraidantis ir mirtinas. Pasirodžius šiam laivui, geriau bėgti ir iš

koti priedangos.



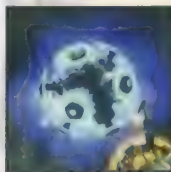
## SUSIVIENIJIMO TRANSPORTE- RIS

Tai skraidantis organikos ir mechaninių dalių mišinys. Nežinoma, ar jis yra ginkluotas kokiais nors ginklais, tačiau jis staigiai Susivienijimo karius perneša į karštas vietas.



## SKANERIAI

Šie skraidantys padarai veikia kaip kameros ir šnipinėja visus, kuriuos pamato. Jei jus pastebėjo skaneriai, neilgai trukus galite tikėtis puolimo iš priešų pajėgų. Pasi- stenkite jų vengti.



## RIEDANČIOS MINOS

Šių minų pilna keliuose už City 17. Jei vairuojate transporto priemonę, šie daikčiukai bandys „prisisegti“ prie automobilio ir jį sunaikinti. Jei einate pėsčiomis, jie kirs į jus elektros iškrova.



## ŽMONIŲ HAKERIAI

Kaip sufleruojama pavadinimas, šie robotai bandys į jus „išilaužti“, o tai tikrai be galo nemalonu ir pavojinga. Laimei, jie praktiškai neginkluoti ir nesunkiai sunaikinami.



## ŽUDIKĖS

Prisimenant žudikes iš pirmojo „Half Life“, patarčiau nenuvertinti jų efektyvumo ir daromos žalos. ☹

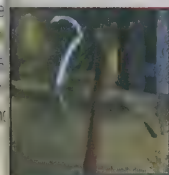






**KAIP IR PRIKLAUSO FPS ŽAIDIMUI, „HALF LIFE 2“ GINKLŲ KIEKIS IR ĮVAIROVĖ IŠTIES NEMAŽA. TRUMPAI APIE PAGRINDINIUS MŪSŲ BŪSIMUOŠIUS „ŽAISLIUKUS“.**

# GINKLAI



## LAUŽTUVAS

Geriausias artimosios kovos ginklas „sugrįžta“. Naudojamas daugiausia dėžių daužymui ir zombių tvatinimui.



## ELEKTROS LAZDA

Jei sugebėsite pavogti šį ginklą iš Susivienijimo policininku, turėsite puikų įrankį, kuriuo galėsite apsiginti nuo įvairių plėšikų ir kitų nepageidaujamų priekabautojų.



## „USP MATCH“ PISTOLETAS

Tai – pagrindinis ginklas, pakeisiantis pirmojo žaidimo „Glock“. „USP Match“ yra standartinis 9 mm pistoletas su 15 kulku šaudmenų dėkle. Mirtinas kovojant prieš žmones, tačiau menkai efektyvus prieš tokius monstus, kaip Žengėjai.



## „357 MAGNUM“ PISTOLETAS

Antrasis žinomas pistoletas. Nors turi tik 6 šaudmenų apkabą, „Magnum“ kulka daro daug daugiau žalos žmogiškosios prigimties priešams. Reikia nepamiršti ir labai tikslaus taiklumo.

## HK MP-7 AUTOMATAS

Naujasis „Heckler & Koch“ asmeninės gynybos ginklas gali perkirsti

šarvus. Turi 20-ies ar 40-ies šovinių apkabą, tad šiuo ginklu daugiausia naudositės užpuolus būriui Susivienijimo karių.

## XM-29 SABR ŠAUTUVAS

Tai yra galingas 5.56 mm puolamasis šautuvas, sujungtas su 20 mm granatsvaidžiu. Juo tiesiog galima „plėšyti“ krūvas Susivienijimo ir ateivių taikinių, be to, jis efektyviai veikia prieš šarvuotus taikinius.



## SNAIPERINIS ŠAUTUVAS

Joks FPS žaidimas neapsieina be snaipero ginklo. Tiesa, jo specifikacijos

dar nežinomos, tačiau faktas, kad priešų galvas galėsime „kepti“ patogiai (sitaise kur nors atokioje vietoje).

## SPAS-12 ŠRATINIS ŠAUTUVAS

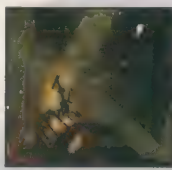
Galingas šratinis šautuvas, turintis 8 šaudmenis. Labai efektyviai

veiks artimojoje kovoje prieš lengvai šarvuotus priešus, tačiau tolimose kovose ar su stipriai ginkluotais priešais iš jo naudos nebus.



## „GAUSS“ ENERGETINIS GINKLAS

Eksperimentinis energetinis ginklas iš pirmojo žaidimo perėjo prototipo stadiją, ir dabar yra be galo galingas. Yra stacionari versija, montuojama ant transporto priemonių bei nešiojama, leidžianti visur ir visada doroti priešus.



## MANIPULIATORIUS

Idomus ginklas, ne kartą demonstruotas įrodinėjant varikliuko galimybes. Jis leidžia paimti aplinkos objektą ir sviesti jį į priešą su didžiule jėga. Turint omenyje, kad

daugelis objektų žaidime bus interaktyvūs, su šiuo daikčiuku žaisti bus labai įdomu.

## PADEGAMASIS ŠAUTUVAS

Detalių apie šią balistinę ugnies masiną kol kas nėra, tačiau aiškiai galima tikėtis daugybės negyvų priešų.



## AUKŠTO SPROGIMO GRANATA

Standartinė granata, paprasta ir efektyvi. Ją galima mesti ar parident.



## RPG („ROCKET PROPELLED GRENADE“)

Sugrįžta dar vienas senas, mėgiamas ginklas. Taikomas lazdele, labai pavojingas ir galingas, puikiai tinkamas naudoti prieš skrandinius priešų aparatus.

## MOLOTOVO KOKTEILIS

Klasika nemiršta. Buteliukai su degančiu skysčiu ir skuduru padegimui puikiai „pakeps“ būrelį priešų.



## ATEIVIŲ FEROMONAI

Naudojami pritraukti skruzdžių liūtams. Kol turėsite juos savo inventoriuje, skruzdžių liūtai jūsų nepuls. Dar daugiau, sviedę tokį į priešų karį, išvysite labai smagų ateivių liūtų maitinimosi spektaklį.

## LANKAS

Sugrįžta ir senasis lankas iš originaliojo „Half Life“, pagerintas snaiperiniu taikikliu. ☒







# „STEAM“

„Steam“ yra „Valve“ sukurta programinio turinio tiekimo sistema Internetu. Šios sistemos galimybės ir potencialas panaudojimui išties stulbinantis. Tai gali pakeisti būdą, kuriuo mes žaidžiame žaidimus, pakeisti pačius žaidimus ir atverti naują rinką, išlaisvinant kūrėjus nuo leidėjų ir distributorių suvaržymų. Žinoma, jei ji veiks.

„Steam“ sistema jau veikia. Praėjusi sėkminga „beta“ testavima, oficialių „Valve“ žaidimų parsisiuntimo sistema prieinama visiems adresu [www.steampowered.com](http://www.steampowered.com). Norint prieiti prie šios sistemos, reikia tik vieno dalyko – originalaus „Half Life“ žaidimo CD kodo. „Steam“ šiuo metu galima parsisiųsti šiuos žaidimus: „Half Life“, „Counter Strike 1.6“ ir „Counter Strike: Condition Zero“, „Opposing Force“, „Day of Defeat“, „Team Fortress Classic“ ir „Deathmatch Classic“. Kai „Steam“ programa suinstaliuota, kiekvienas parsius tas žaidimas yra automatiškai atnaujinamas. Paprastai, jei žaidžiate kurį nors žaidimą „online“, programa kitą žaidimą atnaujiną fo-



ne. Idėja tokia, kad ši programa nuolat atsinaujintų, netrukdytu žaisti ir negaišintų laiko siuntimams. Nuolatinis atnaujinimas turi dar vieną privalumą – žaidžiant „online“, eliminuojama „cheat“ u-

naudojimo galimybė, mat viskas veikia ant naujausio programinio kodo, kuris būna apsaugotas nuo „cheat“ inimo“. Saugumas yra viena svarbiausių sričių, kurią „Valve“ stengiasi stiprinti. Pasak pro-

jektų vadovo Eriko Džonsono (Eric Johnson), vadinamoji „Anti Cheat“ sistema nuolat tobulinama.

Naujų žaidimų parsisiuntimo taip pat naudojamas toks pat formos siuntimo, pavadinto „sroy“ le“, metodas. Idėja paremta tuo, kad „Steam“ leis žaidimo „failus“ parsisiųsti keliomis savaitėmis anksčiau, nei pasirodys pats žaidimas. O atėjus išleidimo datai, „Steam“ įjungs žaidimą, ir galėsite žaisti nieko nelaukdami.

Be siuntimo „Steam“ turi ir kyla papildomų savybių, kurios kaip kas veikia nelabai stabiliai: tai žinučių siuntimas (ICQ ar „MSN messenger“ tipo), kuris galimas ir pačiuose žaidimuose, taip pat „serverių“ ieškojimas pagal įvairius kriterijus, bei mažų žaidimų kūrėjų, tokių kaip šachmatai ar šachės, žaidimas „online“.

„Steam“ sistema jau naudoja didelis skaičius žaidėjų. Ji kol kas nėra labai stabili, nuolat „išlenkama“ didesnės ar mažesnės klaidos, tačiau tikrieji išbandymai laukia ateityje, kai pasirodys „Half Life 2“ (ji irgi bus galima siųsti per „Steam“). Kūrėjai planuoja, kad tai kainuos apie 10 dolerių per mėnesį. Be to, jau yra planų per „Steam“ sistemą platinti ir ne „Valve“ žaidimus, pavyzdžiui, piratų tematikos „MMORPG Pirates of the Burning Sea“.

Welcome to Steam - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Search Favorites Media

<http://www.steampowered.com>

STEAM

BECOME PART OF THE STEAM COMMUNITY

- Play the latest Valve games (like Counter-Strike: Condition Zero!)
- Get automatic updates (no more patching!)
- Chat with friends, even while you play
- Find the best server for your friends' game
- Receive Steam-Only special offers

GET STEAM NOW!

COUNTER STRIKE  
CONDITION ZERO

CS-CZ HAS BEEN RELEASED! GET IT NOW ON STEAM!

HARDWARE SURVEY

Check out the results of the "Half-Life 2 Hardware Survey". More than half a million respondents have taken part so far.

WHAT IS STEAM?

Steam is Valve's new way of getting games into your hands ASAP. Games like

Latest News

CS:1.6 Update Released

An update for CS:1.6 and Counter-Strike has just been released. Additionally, WOF authentication servers will be

Done Internet



# VARIKLIS

„Half Life 2“ yra kuriamas ant „Valve“ sukurto variklio „Source“. Praėjusiais metais pirmieji ant šio variklio sukurti vaizdai visiems išplėtė akis ir atvėpė žandikaulius. Tiesa, šiemet mes jau spėjome ne tik pamatyti, bet ir sužaisti technologiškai šiuo metu pažangiausią „Far Cry“, tačiau būsimasis „Half Life 2“ „Source“ turėtų pranokti ir žydrai – žalius tolius „piešianti“ vokiečių „Crytek“ variklį.

„Source“ variklio pagalba „Valve“ kuria įtikinamas, idomias ir reaktyvias aplinkas, iš kurių bus sudarytas žaidimas. „Source“ pasaulį atkuria nepaprastai detaliai, panaudodamas tokias technologijas kaip naujausi „pikselšneideriai“ (ta pati technologija, naudota kuriant Sali kaili CG animaciniame filme „Monstrų Biuras“), dalelių efektai (kodas, apibūdinantis garus, ugnį, kenksmingas dujas) ir paviršiaus nelygumų kartografavimas (smulkios detalės plytose, medžiuose ir kitose medžiagose). „Valve“ į variklį įtraukė ir pagal licenciją išgytą „Havok“ fizikos kodą. Dabar vietoje to, kad animuotų kiekvieną individualią reakciją žaidime, „Valve“ gali įjungti kodą ir tiesiog leisti žaidimui pačiam išpresti ir atvaizduoti reakciją. Kiekviena laisva aplinkos dalelė turi savo „smegenis“ — nereikia „paaiškinti“

lentai, kad smūgiavus į ją su laužtuvu, jai reikia pajudėti keliasdešimt centimetrų į tam tikrą pusę; ji tai „išskaičiuoja“ pati.

„Source“ yra ištis galingas ir brangus produktas, prie kurio „Val-

ve“ dirba jau penkeris metus. Kam skirti tokios didžiulės investicijos į šią technologiją? Jei viskas padaryta teisingai, „Valve“ gali „iškirpti“ iš anksto parašytas „skriptines“ scenas ir leisti žaidimui pačiam kurti situacijas. „Skriptinių“ scenų žaidime bus, tačiau per daug nesigilindami jų nepastebėsime, nes jos bus daug platesnės ir atviresnės žaidėjo veiksmams. Gei-

b'as Niuevel'as ne kartą pabrėžė, kad, jo nuomone, per daug puikiai surežisuoti siužetiniai momentai pirmame žaidime veikėją palikdavo „už borto“. Ši kartą bus kitaip — „Valve“ nori tiesiogiai „įkišti“ žaidėją į pačias svarbiausias žaidimo akimirkas.


„Source“ variklis leis kurti organinius galvosūkių sprendimus. Anksčiau įvairūs kranai bei keltu-



DirectX 9 Shaders

vai buvo fiksuoti ant tiesinių kanalų, o dabar jų valdymas absoliučiai priklauso nuo veikėjo. „Valve“ gali suteikti žaidėjui krūvą dėžių, statinių ir baldų, o kaip jais pasinaudoję ištrūksite iš spastų — tik jūsų išmonės reikalas.

Toks laisvumo lygis sukuria „Valve“ ne vieną problemą, kadangi viskas turi būti apskaičiuota itin tiksliai ir turėti savo charakteristikas. Gordonas, pavyzdžiui, sveria 85 kilogramus, ir paviršiai turi atitinkamai reaguoti į jo svorį. Garsas taip pat yra modeliuojamas pagal skirtingų paviršių atspindėjimą.

Į „Half Life 2“ „sukištas“ beveik visas pelnas, gautas už ankstesnius žaidimus — apie 40 milijonų dolerių. Darbas su „Source“ varikliu buvo pradėtas tik tada, kai buvo išanalizuotos ir patikrintos pagrindinės lygių dizaino, istorijos ir meninio apipavidalinimo idėjos. Tai variklis, unikaliai tinkantis šiam žaidimui, jis sukurtas tam, kad papasakotų istoriją. 

DirectX 8.1 Shaders



# NEWS SUB

## IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

**NESENI**AI praūžusi „Vivendi Universal Games“ studijos darbuotojų atleidimo banga, be abejo, paveikė ir „Immersions“, puikių miestų statybos „Caesar“ ir „Pharao“ žaidimų kūrėja. Ir, rodos, liko mažai vilčių išvysti kažką naujo šio žanro „padangėje“. Tačiau prieš kelerius metus keletas buvusių „Immersions“ darbuotojų suformavo savo studiją „Tilted Mill“, siekdami pradėti kurti šio žanro žaidimus. Taip gimė „Immortal Cities: Children of Nile“. Kaip nurodo pavadinimas, tai — žaidimas, pradėsiantis naują statybų/RTS seriją.

„Children of Nile“ būtų galima apibūdinti kaip miestų statybos — „The Sims“ ir „Civilization“ mišinį, tačiau šis žaidimas turės ir daug visiškai naujų bruožų, nepalyginamų su ankstesniais žaidimais. Ištyrinėję senų statybos / RTS žaidimų pasiekimus ir klaidas, „Tilted Mill“ nusprendė sukurti žaidimą apie žmones, o ne abstrak-

čias sistemas. Taigi visas žaidimas paremtas atskirų namų ūkių valdymu. Kiekviename name yra šeima ir visos jos turi savo poreikius ir norus. Jūsų kaip faraono darbas — sukurti tokią aplinką, kurioje gyventojai būtų laimingi ir saugūs. Pakilus gyventojų laimės reitingui, didės jūsų prestižas, kuris yra labai svarbus ve-





dant savo dinastiją į priekį. Matote, žaisdami turėsite pergyventi visus tris pagrindinius senovės Egipto istorijos periodus: aukso karalystę, viduriniąją karalystę ir naująją karalystę. Jūsų faraonas yra tik dinastijos grandis, kuris galiausiai mirs, ir nuo pasiektos prestižo lygio priklausys, ar jūsų dinastija tęsis, ar žlugs.

Žaidžiant „Children“, jums teks itikinti „išsibarsčiusius“ kaimo gyventojus grįžti gyventi į jūsų valdomą miestą. Turėsite pereiti ne vieną civilizacijos etapą, kol medžiojantys ir jokio visuomenės supratimo neturintys egiptiečiai taps didžiausia senovės tauta. Įkūrus žemės ūkį, atsiras fermeriai, gaminantys maistą, už kuri norės tam tikrų prekių. Tai lems darbininkų atsiradimą; darbininkai žalia-

vas pavers prekėmis, o tai „nuves“ į klasių sistemą, nes išsivystys vidurinioji ir aukštesniosios klasės.

Be abejo, reikės rūpintis ir struktūriniu miestų augimu bei įvairiais civilizacijos klestėjimą „stumiančiais“ irančiais. Teks statyti šventyklas kunigams, samdyti raštininkus, renkančius mokesčius, prižiūrėtojus, kontroliuojančius didžiąsias statybas (kanalų, šventyklų ar piramidžių), generolus, komanduojančius tvarką palaikantiems kariniams daliniams. Taip pat reikės rūpintis prekybos kelių tiesimu, tiekimo linijų organizavimu, kurios leis importuoti retas medžiagas ir iš jų gaminti prabangius daiktus. O visa tai, žinoma, yra daroma dėl to, kad jūsų piliečiai vis daugiau ir efektyviau dirbtų, norėdami sau leisti isigyti vis geresnių prekių.



Didelį vaidmenį žaidime, be abejo, vaidins religija. Na, gatvėse nesutiksite dievų, kaip kad pasitaisydavo ankstesniuose žaidimuose, tačiau reikės pristatyti daug šventyklų, kuriose piliečiai galės mels-tis įvairiausiems Egipto dievams.

Kūrėjai išties stengėsi padaryti kuo gyvesnį žaidimą, ir pasiūlys vieną idomų, tačiau kol kas sunkiai išsivaizduojamą sprendimą. Apie miesto gerovę turėsite spręsti ne iš lentelių ir kreivių, o tiesiogiai stebėdami žmonių gyvenimą. Piliečiai ne šiaip sau atsitiktinai vaikšto gatvėmis, kiekvienas jų turi savo tikslus ir užduotis. Galėsite sekti savo žmonių gyvenimus: prabudimą iš ryto, darbą laukuose, amatininkų dirbtuvėse ar kitose vietose, sugrįžimą į namus. Išvėdę apvogtą žmogų, suprasite, kad reikia spręsti nusikalstamumo problemas, o gatvėje išmaldos prašantis vargeta „sufliaruos“, kad reikia kelti darbingumo lygį.

„Children of the Nile“, rodos, ruošiasi tapti nauju žingsnių miestų statybos žanre. Tiesa, tuo išitikinsime dar negreitai – žaidimas žada pasirodyti tik pačioje metų pabaigoje arba kitų metų pradžioje.



## „SCRAPLAND“ — NAUJASIS „MCGEE“ ŽAIDIMAS

Žymusis prodiuseris „American McGee“, išleidęs ekstravagan-tišką „Alice“ ir šiuo metu dirbantis prie „American McGee's Oz“, paskelbė apie naują trečiojo asmens veiksmo-nuotykių žaidimą PC ir „Xbox“ konsolėi „Scrapland“.

Žaidime valdysime herojų D-Tritus – robotą, surinktą iš šiukšlynan išmestų dalių. Nusileidęs ant asteroido, robotas išvelia į keistų žudynių eilę, kurias jam ir reikia išsiaiškinti. D-Tritus turės įvairių savybių: galės kautis su priešais pats, naudoti skraidančius laivus, netgi perimti kitus robotus ir išnaudoti jų unikalias savybes. „McGee“ žaidimą komentavo taip: „Scrapland yra ypač unikalūs laisvos formos žaidimas, kuris išnaudoja tokių žaidimų kaip GTA3 sėkmę, tačiau veda veiksmu vienu žingsniu toliau.“

„Scrapland“ turėtų pasirodyti metų pabaigoje ar kitų metų pradžioje.



## KURIAMAS NAUJAS

## „ELDER SCROLLS“ ŽAIDIMAS?

„Bethesda Softworks“ nuostabios RPG serijos „Elder Scrolls“ (paskutinioji dalis „Morrowind“ buvo daugelio pripažinta geriausiu metų žaidimu ir vienu geriausių RPG istorijoje) kūrėja skelbia, jog ieško programuotojų naujos kartos RPG žaidimų kūrimui. Pranešime teigiama, kad „ieškoma komanda, kuri išspaus viską iš RPG kūrybos PC ir ateities kartos konsolėms“.

Tiesa, nors šie skelbimai ir yra užuomina į naujos kartos „Elder Scrolls“ žaidimą, kol kas jokių oficialių pranešimų apie galimus tęsinius nėra. „Bethesda“ atstovas susidariusią padėtį komentuoja taip: „Mes neatskleidžiame, kokiems produktams reikalingi šie darbuotojai“.



## FERMERIO SIMULIATORIUS

„Bold Games“ paskelbė kuriantys PC žaidimą „John Deere American Farmer“. Tai bus fermerio simulatorius – iki šiol dar niekada nebandyta sritis žaidimuose. „American Farmer“ leidžiamas su vienos didžiausių JAV žemės ūkio įrangos kompanijų „Deere & Company“ licencija. Jame žaidėjams teks įkurti ir kuo sėkmingiau vadovauti fermai.

Kurdami savo fermą žaidėjai turės nuspręsti, kuriuos grūdus sodinti, kuriuos gyvulius auginti, kiek ir kokių samdyti darbuotojų, kokią pirkti įrangą ir kokie pastatai reikalingi fermai. Visi žaidėjo sprendimai darys įtaką galutinei fermos sėkmei ar žlugimui. Be to, ne-



truks ir atsitiktinių nevaldomų faktorių, tokių kaip apkrėtimas parazitais, nepalankios oro sąlygos bei nenuspėjamas rinkos judėjimas.

„John Deere American Farmer“ leidžia žaidėjams įkurti ir įrengti jų pačių sėkmingą fermą, panaudojant savo planavimo įgūdžius ir „Deere“ įrangą, geriausiai žinomą žemės ūkio „brenda“ fermerių bendruomenėje, — kalbėjo Paul Rinde, motininės „Bold Games“ kompanijos „Destineer CEO“. „Tai pati autentiškiausia ūkininkavimo patirtis, be to, kad dirbtum laukuose pats“.

„American Farmer“ anonsuotas išleisti JAV teritorijoje. Kaip bus su Europa nežinia, tačiau žinant Europos Sąjungos didžiulį dėmesį žemės ūkiui, reikia tikėtis žaidimas atkeliaus ir čia, taigi galėsime virtualiai pasidarbauti laukuose ir mes.



**„WORLD OF WARCRAFT“  
BETA EUROPOJE**

Jau galima registruotis į uždarą „World of WarCraft“ beta versiją Europoje. Labiausiai laukiamo MMORPG žaidimo testavimas vyks iki liepos pabaigos. Žaidėjai gali registruotis svetainėje [www.blizzard.co.uk](http://www.blizzard.co.uk). Žinoma, tikimybė, jog pakliūsite, nėra dide-



lė, mat norinčių kuo anksčiau išvysti ir patiems „prikšti nagus“ prie šio būsimąjo „Blizzard“ šedevro, yra be galo daug, tačiau bandyti tikrai verta.



Rusų kūrėjai „Psycho Craft Studio“ paskelbė apie naują PC „auto šaudyklę“, pavadinimu „Road 666: Deathlands“. Žaidimas bus paremtas fantastine istorija. Po revoliucinių mokslinių eksperimentų, žmonija atrado būdą keliauti į paralelinius pasaulius. Vienas iš šių pasaulių pasirodė labai artimas mūsų moderniam gyvenimui. Deja, tyrimai rodo, kad čia įvyko neaiški globali katastrofa, tad sukviečiami savanoriai keliauti į šį pasaulį ir ištyrinėti jį. Žinoma, tokia pavojinga mintimi susižavi įvairūs nutrūktgalviai ir aštrių pojūčių ieškotojai, vienas kurių esate ir jūs. Nežinomame pasaulyje jūsų lauks galingi priešai ir visokio plauko pavojai, tačiau žadamas didžiulis atlygis už šią užduotį labai vilioja. Taigi teks pervažiuoti per daugybę skirtingų misijų, uždirbant pinigų už priešų žudymą ir specialios informacijos suradimą ar ypatingu taikinių sunaikinimą. Tarp misijų turėsite galimybę apsipirkti įvairių dalių autoparduotuvių ir taip sustiprinti savo transporto priemonę ir padaryti iš jos žudymo mašiną.



**03 PASKELBIA  
TENISO ČEMPIONATĄ**

Naujoji leidybos kompanija „03 Entertainment“ anonsavo teniso žaidimą „World Championship Tennis“. Kuriamas Brazilų studijos „Espaco Informatica“, naujasis teniso žaidimas leis žaidėjams įsikelti savo skaitmenines nuotraukas ir uždėti jas ant veikėjo. Be įprasto čempionato režimo, žaidime bus trys papildomi mačų režimai, pirmojo ir trečiojo asmens perspektyvos ir galimybė žaisti „online“.







# THIEF

## DEADLY SHADOWS

**„STEALTH-ACTION“** žanro žaidimai jau tapo įprastu reiškiniu. Žaidėjai su didžiausiu džiaugsmu sutinka kiekvieną naują „Splinter Cell“ ar „Hitman“ dalį. Ko gero, daugelis jūsų mąstėte, į ką dar „Thief III“ gali būti panašus. Slaptas, bet suteikiantis galimybę smagiai palaidyti strėles... Na, bent jau aš maniau būtent taip.



# ĮPRASTAS — NEĮPRASTAS REIŠKINYS

ŽAIDIMO DOSJE	
„Thief: Deadly Shadows“	
www.thiefgame.com	
KURĖJAS:	„Ion Storm“
LEIDĖJAS:	„Eidos“
DATA:	2004-06-11
ŽANRAS:	taktika
REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.5GHz
RAM:	256MB
Video:	64 MB
NUOMONĖ	
<i>„Thief: Deadly Shadows“ didingai tęsia legendinę „Thief“ frančizę. Nors jis ir nenustato jokių drąsių naujų standartų, žaidimas išlaiko visus dalykus, dėl kurių „Thief“ buvo puikus. Nors kai kurie „lon“ dizaino sprendimai, kaip virvės strėlės panaikinimas bei trečiojo asmens kameros įdėjimas gali ir nuvilti puristus, sunku būtų kam nors paneigti, kokią puikią patirtį suteikia šis žaidimas. „Deadly Shadows“ yra tikras „stealth action“ zenitas.</i>	
Jim Richmond, „The Adrenaline Vault“	

## NPC

Vis tik „Thief“ kūrėjai pasirinko kita kelia, ir nors žaidimas atstovauja jau pažistam žanrui, – jis kitoks. Neįprastas. Daugelis turbūt sutiks, kad šio žaidimo pinkles patekti sunkoka, tačiau kartą pradėjus žaisti, sustoti neįmanoma.

Malonumas vogti

Pradėti norėtusi nuo žaidimo scenarijaus.

„Thief: Deadly Shadows“ (toliau – TDS), demonstruoja mums ir jums, kaip turi būti „susuktas“ žaidimas. Nežiūrint į tai, kad tai trečioji žaidimo dalis, visiškai serijos naujokai nesisiaus nuskriausti net ir tuo atveju, jei apie pirmas dvi dalis bus girdėję tik tiek, kad jos buvo. Tuo

tarpu žmonės, jau eiris metus lovinantys i serij, gaus puikų Garetho nuotykių tesinį. TDS siužetas prasideda ir baigiasi ioje dalyje – nei žaidimo pradžioje, nei jo pabaigoje žaidėjui neliks jokių klausimų ar nusivilymo jausmo, kurį visi patyrėme, žiūrėdami pirmąją žiedų valdovo dalį. Filmas buvo puikus, tačiau baigėsi jis... Na, ne pačiu geriausiu momentu. „Thief“ iuo atžvilgiu yra idealus, jame yra visi tobulam veikalui reikalingi dalykai: puiki ir stipri ižanga, intriga, veiksmo vystimas ir kuo tikriausia pabaiga. Visa tai jau savime sudaro puikų gero žaidimo ir maloniai leidžiamo laisvalaikio ispūdį. Lyg to būtų maža, žaidimo eigai daug pliusų prideda ir veiksmo vieta bei pagrindinio siužeto vystymas ir šalutinės misijos. „Thief“ pasaulis yra tamsus. Tamsus visomis prasmėmis. Visas veiksmas vyksta naktį, kuomet mūsų vagis gali susilieti su šešėliais ir klajoti nepastebėtas. Tačiau be šios tamsos egzistuoja ir kita... Vystantis siužetui, žaidimas „ima krėsti pokštus“: pasaulis ima keistis, ir žaidėjas nejučiomis ima justi, kaip nesuvokiama tamsa ir artėjančių permmainų baimė pasklinda net tik po žaidimo pasauli, bet ir po patalpą, kurioje žaidžiama. Kūrėjai maksimaliai išnaudojo visus tokio ispūdžio sudarymui reikalingus triukus – susidursite ir su slegiančia atmosfera, koki teko matyti „Clive Barker's Undying“, ir su baimė to, ko nematai, – kaip tai buvo „Silent Hill'e“. „Thief“ nėra siaubo žaidimas, tačiau keletas lygių „užgula“ taip, kad net nebese tikras, ar norisi žaisti toliau. Siurrealistinis pasaulis, kuriame mechanika glaudžiai persipina su magija, o protu nesuvokiama dalykai laikomi normaliais, visus iuos efektus tik pagyvina, suteikia jiems unikalumo.

Būtent dėl žaidimo keistumo, tobulo veiksmo ir siužeto perpynimo man mažiausiai norisi pasakoti žaidimo istoriją. Bijau atimti iš jūsų malonumą, narplioti Garethui užmenamas misles, ir vis tik pabandysiu užvesti jus „ant kelio“ nieko nesugadindamas. Garetho globėjai ir mokytojai, Keepers (saugotojai), savo knygoje randa pranayst, sakanči, kad pasauli vėl užgrius Tamsos amžius. Pasak pranašystės, Trečiasis Tamsos amžius užklups žmonij „brolio ir



idaviko" padedamas. Be jokios abejonės visų Saugotojų akys nukrypsta į Gareta. Tiesa, yra vienas bet... Kol pranašystės tekstas nebus iki galo interpretuotas, niekas nežino, k tas brolis ir idavikas padarys, ar jis atves Trečiąjį amžių, o gal jis tik gali jį sustabdyti? Juk brolis ir išdavikas gali būti suprastas ir taip. Brolis — Garetas, todėl, kad buvo vienas iš gabiausių saugotojų mokinių, išdavikas todėl, kad vietoj saugotojo kelio jis pasirinko kitą. Vagies. Žodžiu, saugotojai nesiima jokių konkrečių veiksmų Gareto ar Tamsos amžiaus atžvilgiu, o tiesiog nusprendžia naudotis Gareto, kaip vagies, patirtimi ir laukti. Toliau — nors užmuk — negaliu pasakoti. Tiesiog garantuoju — istorija ities puiki, verta knygos ar, galbūt, net kino filmo. Jei tik turite progą ir potraukį „stealth“ tipo žaidimams, būtinai ją išnapiokite.

## ŽOLIŲ JAM! ŽOLIŲ!

TDS už žiaurumą mūsų nebaudžia. Galite keliauti po pasaulį ir strėlėmis „vaiinti“ ką tik panorėję. Prieš, galbūt, dėl to turėsite kiek daugiau, tačiau iš esmės žaidimo sudėtingumo lygis nuo to mažai pasikeis. Faktas vienas. Dvikovose DI stipresnis už jus, o jei priešininkas užkluptas ne iš netyčių, nušauti jo viena strėle nepavyks. Prieš mažiausiai trijų. Čia į darbą ir ateina skaičiavimas. Tampa akivaizdu, kad viena vandens strėlė kainuoja daug mažiau nei trys paprastos, be to, naudojantis tamsa ir slaptumu, mažėja rizikos faktorius, nekyla poreikis naudotis brangiomis „Flash“ bombomis. Taip nejučia žaidimas pats savaime apmaldos aistras, ir vagiliauti imi profesionaliai, tyliai ir grakščiai. „Thief“ nepasižymi turtingu inventoriu, o ir esantys jame daiktai nėra labai funkcionalūs. Dauguma daiktų efektyvūs tik vienam konkrečiam priešininkui ar veiksmui... Ir vis tik kūrėjai palepino mus auniomis kombinacijomis. Na, pavyzdžiui, samanų strėlė, apauginanti žolėmis gan didelį plotą ir leidžianti tyliai vaikščioti net ir metaliniais paviršiais. Pusę žaidimo maniau, kad ji bevertė, tačiau... Jei išaugusias samanas paleisite vandens strėlę, samanų plotas dvigubai padidės. Dar efektyviau jas laidyti į besivejančius priešininkus, mat šios strėlės juos sustabdo. Sustabdo bet kokius priešininkus, o tai yra svarbu, nes kovoje su nemir-



tingaisiais ar atgijusiomis statulomis, beveik neturėsite kito pasirinkimo. Žaidime niekur apie tai neužsimenama, tad palaimintas tas, kas suvoks panaudoti samanų strėlės anksčiau, nei tai atėjo į galvą man. Žaidime taip pat rasite vandens strėlių fakelų gesinimui, „triukšmingų“ strėlių sargybinių nukreipimui, ugninių strėlių vienu šūviu „paklojančių“ beveik visus priešus (jas taip pat galima naudoti kaip padegamsias, prieš tai išlaisčius buteliuką alyvos), dujinių strėlių vienu šūviu išjungiančių visą būrį ir t.t. Be strėlių Garetas turės savo ištikimąją „black jack“ kuokelį, durklį ir kelet papildomų inventoriaus dalykėlių (gyvybė, švestas vanduo, minos ir t.t.). Smažiausia tai, kad beveik visi inventoriuje esantys daiktai yra naudingi ir realiai naudojami. O tai kaip juos panaudoti, čia jau skonio reikalas, — kūrėjai tikrai nesuvaržė laisvės ir paliko vietos taktikos apmastydams.

Ką jis veikė per kartografijos pamokas?

Pasakojimą apie žaidimo klaidas norėsiu pradėti nuo žemėlapių apžvalgos. Aš puikiausiai siūlyčiau, kad viskas, kas vyksta žaidime, vyksta seniai, kai žmonės buvo tamsuoliai, tačiau aš nesuprantu, kaip toks talentingas vagis, gali būti žyti tokiu prastu žemėlapiu. „Thief“ veiksmaulyje vyksta dideliame mieste, po kurį mes galime laisvai klajoti. Tam tikrose miesto vietose ilgainiui atsiranda atskiri praėjimai į misijas, kurios lygi yra atsietos nuo laisvo klajojimo mieste, bei tur griežtus „objective'us“. Esmė tame, kad visamums reikalingas inventorių saugomas parduotuvėse, pinigai, kurių mums prireiks parduotuvėse, yra pas prekybininkus, kurie savo ruožtu superka visą mūsų pavogtą gėrį. Maža to, kad būtų sudėtingiau arba įdomiau, kūrėjai išmėto skirtingas strėles po visą miestą, tad pas vieną prekybininką gausite tik vienos stichijos strėlių. Tuo tarpu vogto gėrio supirkėjai taip pat „išsidirbinėja“, ir kiekvienas jų superka tik tam tikro tipo turta. Štai taip... Gastroliaavimo po ištaigingus miesto kvartalus tikrai bus, ir lyg tyčia šiame mieste, ant kiekvieno kampo mūsų tykos pora viskuo nepatenkintų sargybinių. Geras žemėlapis išspręstų beveik visas problemas, tačiau jo nėra, turime tik kažkokią neaiškia schema, kuri vadovaudamiesi visada nueisite ne ten, kur reikia. Košmaras. Tai ypač skaudu tais atvejais, kai rizikuodami savo gyvybe, leisitės į žemėlapių paieškas, idant artėjantys lygiai būtų lengviau įveikiami. Rezultate išėikvosite tunta strėlių zombiams — hameritams, būtinai gausite kūju per galvą ir rezultate suvoksime, kad viena ar kita lygi būtų mėtė iverke ir be prakeikto žemėlapio, iš kurio naudos, kaip iš ožkos pieno.

Daugiau tokio pobūdžio klaidų nepastebėta, tačiau žaidime yra ir kitokių netikslumų. Didžioji jų dalis aktuali lėtesnių kompiuterių savininkams. Net ir sukdamas ant galingo AK žaidimas atkakliai priešinasi ir nenori veikti stabiliai. Kartas nuo karto ima stabdyti, klaidingai modeliuoja šešėlius, nepaiso „clipping'o“ arba „tyčiojasi“ iš „ragdoll“ fiziką naudojančių kūnų. Dar baisiau, kai tarp kokio nors mechaninio prietaiso (pvz. durų) ir sienos pakliūna koks nors daiktas (pvz. dėžė).





Tokiais liūdais atvejais vaizdo ekrane niekaip negali pateisinti, o ir durimis tokiu atveju jau nebeprisinaudosi, mat jos darinėjasi it pasitulusios, o paklaikusi dėžė sukasi vienu metu į visas pasaulio puses. Taip pat liūdina momentai, kai užgesinusi fakelą ar žvakę, apšvietimas išnyksta, o liepsna ant fakelo išlieka. Žodžiu, didesnių ir mažesnių klaidelių žaidime nors vežimu vežk, tačiau jos jokių būdu negriauna „geimplėjaus“, o ir neperseniausiais internete pasirodę vaistukai (patch) daugumą jų ištaiso.

Besimaudantys mėnulio šviesoje žaidimo grafika tuo pat metu išpūdinga ir nuvilninti. Išpūdinga dėl itin masyvių, ganėtinai autentiškų ir unikalių lygių. Išpūdinga dėl specialiųjų efektų, kurių sąrašas pats margiausias. Kažkaip norisi prie garfikos nuopelnų priskirti ir Garetą bėgimą, kadangi jam bėgant, visa aplinka pamažu juda pagal judesio taktą. Patikėkite, tai nors ir paprastas bei daugelyje kitų žaidimų naudojamas efektas, tikrai TDS jis atrodo ištisai puikiai ir realistiškai. Taip pat malonu, kad lipant kopėčiomis, matomos vagies rankos (pastaruoju metu įprasta lipiti kopėčiomis tuo pat metu abiem rankom tvirtai spaudžiant M-16). Smaugu, kad galima persijungti į trečiojo asmens perspektyvą. Džiugina ir per lentomis užkaltus langus besibraunanti mėnulio šviesa, bei joje besimaudančios dulkelės, ir strėlės paliekamas pėdsakas, taip pat liepsnojančio židinio atšvaitų šokis ant tolimos kambario sienos. Tuo tarpu nuvilninti daugumos priešų modeliai — jie gana gražūs, tačiau įvairovė nepasižymi. Ypač moterys, — visos kampuotu, vyrišku bruožu, negražios ir panašios viena į kitą it du vandens lašai. Antra vertus toks netašytas stilius puikiai dera gyviems numireliams bei atgijusioms statuloms. Prie minusų priskirčiau ir mastelių nepaisymą bei negailestingus žaidimo reikalavimus sistemai. Gaila, kad „Thief“ nežengė „Far Cry“ ar „Freedom Fighters“ kūrėjų pėdomis, mat pastaruosius du buvo galima ramiai žaisti naudojant ir senesnes video kortas. Tiesa, tokiu atveju išnykdavo dalis nelabai reikšmingų detalių, reikšmingesnės būdavo kiek „išplaukusios“, bet buvo galima žaisti ir mėgautis ekrane matomais vaizdais. „Thief“ (bent jau negailestingai vaistukų porcijos) atkakliai priešinasi draugystei su DX8 lygio kortomis ir „išsidirbinėja“ kaip tik gali. Na, bet ką patarysi...

#### DAUGIAU KALBŲ...

Žaidimo įgarsinimas — be brūkšnelių. Darbas atliktas kruopščiai, talentingai ir atsakingai. Muzikinė žaidimo tema stulbinanti, puikiai deranti su veiksmu ekrane, siužetu ir bendra žaidimo atmosfera. Taip pat puikiai įgarsinti ir asmeniniai garsai. Žaidimo personaliai — puikiai.

si! Nesvarbu, kas prabilo — Garetas, sargybinis, eilinis mėstėlinas ar statula — visi skamba puikiai ir originaliai. Kiekvienas balsas tiesiog tobulai tinka jo savininkui, o jei jūsų AK gali pasigirti kokybiška audio plokšte ir bent kiek padoresne garso sistema, tai jūs būsite tiesiog priblokšti žaidimo garsų gamos turtingumu. Kad ir kaip būtų keista žaidime kalbama ištisai daug, o pasikartojančių eilučių ganėtinai mažai. Žodžiu, — aukščiausia klasė.

Pabaigoje norėtusi pridurti, kad tiek visas žaidimas, tiek atskiros jo dalys dvelkia nesuvokiamu originalumu ir išskirtinumu. Malonių akimirų suteikia ir demonstruojami filmukai (nors Garetas juose ne toks, kokio tikėjaisi) „susukti“ ištisai keistu stiliumi ir pasižymi kažkokia viduramžiška dvasia. Nežiūrint į visas TDS klaidas, žaidimas turėtų rasti kelią ir į serijos gerbėjų širdis. Jam taip pat neturėtų likti abejingi ir „stealth“

žanro ar neįprastų žaidimų mėgėjai. Nujaučiu, kad Garetas ir jo nuotykių įsimins ir žaidėjams, žaidimuose ieškantiems meninės (tiek literatūrinio, tiek vaizduojamojo požiūrio) vertės.

Apibendrinant galima drisiai teigti, kad žaidimas ities vertas „Thief“ serijos tison vardo. Ities... Trečias kartas nemelavo...

#### PCK VERTINIMAS

##### PIRMAS ISPŪDIS 7,1

Nepaisant gan intriguojančio (vadinio) filmuko, visų pirmo žaidimas sukelia slopų ir ne visai malonių įspūdį.

##### GRAFIKA 8,2

Tikrai puikus ir vietomis net nuostabus kūrinyje, bet klaidos skaudžiai „muša“ akis.

##### GARSAS 9,7

Tiek muzika, tiek garsas, tiek dialogai. Visokas aukščiausios prabos.

##### VALDYMAS 7,8

Gana patogu, tačiau kai kurios žaidimo klaidos sustijusios būtent su juo.

##### SIUŽETAS 9,5

istorija varto ir kurygos, ir filmo.

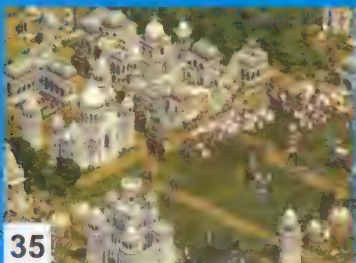
Gaila, kad per kažkokias nereikšmingas klaidas ranka nepakyla rašyti daugiau. Tačiau faktas yra faktas. Žaidimo netoli tobulybės, bet neįfektuoli dailumų kainą irgi nilyvazintin mažesnę.

#### GALUTINIS

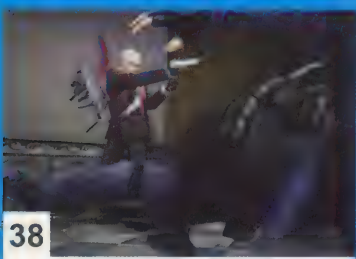
# 9.0



# REVIEW CLUB



**35**  
**RISE OF NATIONS:  
THRONES & PATRIOTS**



**38**  
**HITMAN: CONTRACTS**



**41**  
**COLIN MCRAE RALLY 04**



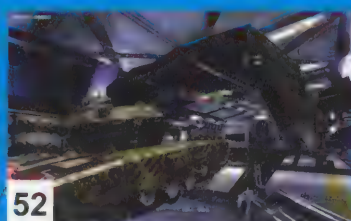
**44**  
**PAINKILLER**



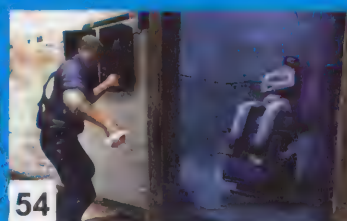
**46**  
**UEFA EURO 2004**



**50**  
**CSI: DARK MOTIVES**



**52**  
**BREED**



**54**  
**MANHUNT**

## ŽAIDIMŲ MĖNUO

Ši kartą „Review Club“ ištis didelis — net 21 puslapis. Pervertę skyrelį, pamatysite, kad nors ir pažadais apipintas bei daugelio laukiamas, „Half Life 2“ neužgožė kitų, jau išleistų ir peržaistų darbų. Priešingai, apimus E3 audroms, nusprendėme aprašyti kiek ima noma daugiau, kad ir prieš kelis mėnesius išleistų žaidimų, nes visi jie yra vienaip ar kitaip įdomūs, išskirtini ir tikrai verti dėmesio. Kaip užsiminėme praėjusiame numeryje, ši kartą ryškiausias akcentas yra žiaurumas. Žiaurumas įvairiomis formomis — nuo subtilių ir keliančių pagarbą baime, iki tiesmukiškų ir keliančių pasišlykštėjimą. Tiesiog prašome prieš skaitant žaidžiant, atkreipti dėmesį į PEGI ženklukus.

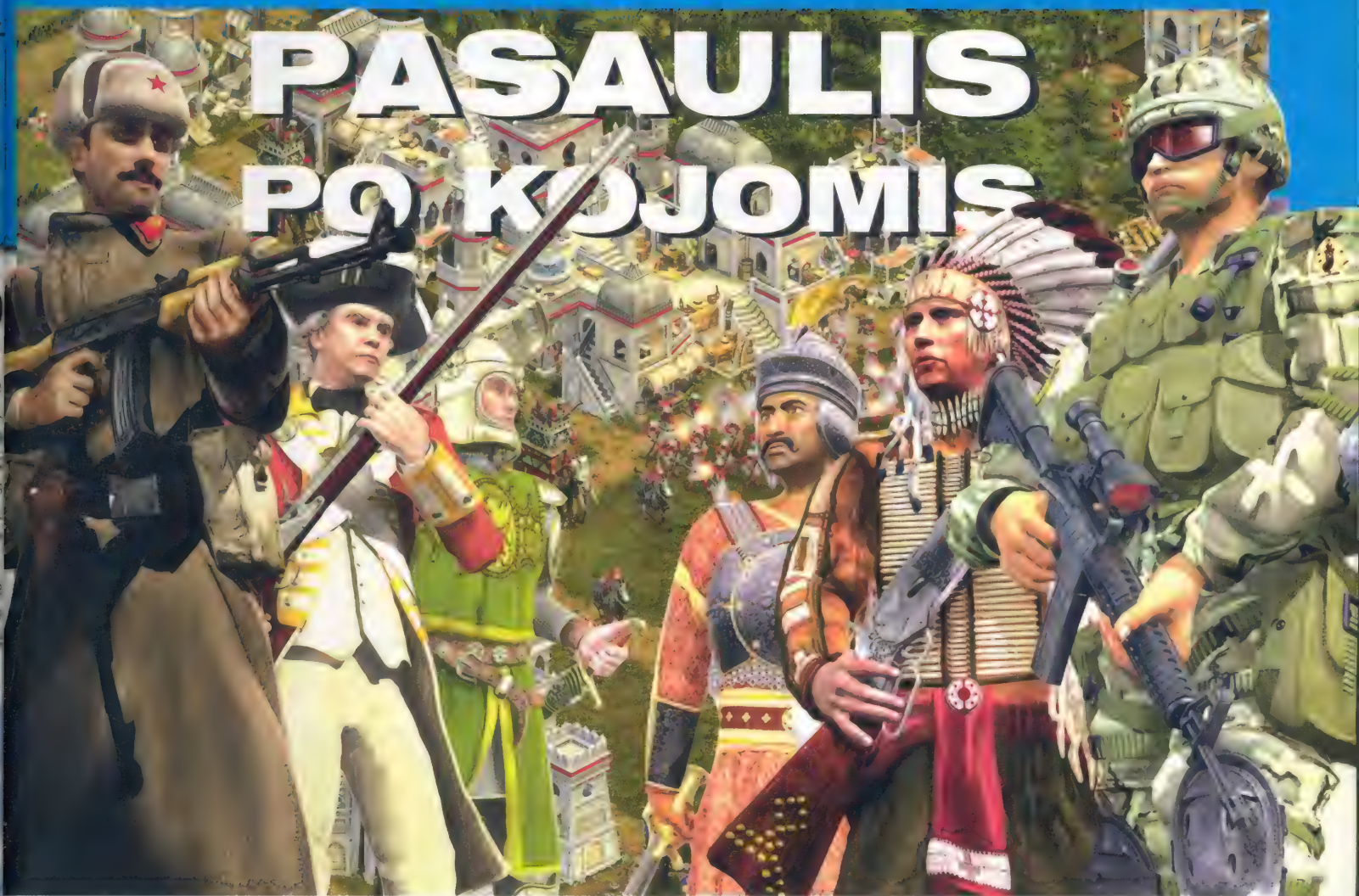
Na, o kita numerį „pasuksime“ 180 laipsnių kampu, pamiršime laužtuvus, stiklo šukes bei švirkštus ir plačiai papasakosime apie didžiausią žaidimų istorijoje fenomeną, atvėrusį tūkstančius naujų durų žaidėjų pasaulyje. O kol kas, kad praskaidrintume žiaurumus, įdedame vieną romantišką vaizdelį :).

### Mėnesio vaizdas





# PASAULIS PO KVOJOMIS



## ŽAIDIMO DOSJE

„Rise Of Nations: Thrones & Patriots“

[www.microsoft.com/games/thronesandpatriots/](http://www.microsoft.com/games/thronesandpatriots/)

**KURĖJAS:** „Big Huge Games“

**LEIDĖJAS:** „Microsoft“

**DATA:** 2004-05-21

**ŽANRAS:** RTS

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

**CPU:** 500 MHz (rek. 1 GHz)

**RAM:** 128 MB (rek. 256 MB)

**Video:** 16 MB (rek. 32 MB)

## NUOMONĖ

*Patriots yra sumaniai sukurtas ir profesionaliai subalansuotas išplėtimas. Jis neišsiveržia jokiais naujovėmis, tačiau kartu nepadarė didelių pokyčių, kurie galėtų pagadinti puikiai „suderintą“ Rise of Nations teikiama patirtį. Nepaisant įtraukiamo bibliotekos tyrimo stulpelio, žaidime nėra jokios savybės, dėl kurios būtinai reiktų įsigyti išplėtimą, tačiau jei jums patiko originalas, tikslus išplėtimo užtepimai tik pridės smagumo ir taip puikiai RTS patirčiai.*

Jim Richmond,  
„Adrenaline Vault“

**VIENA** geriausių pastarųjų metų strategijų, „Rise Of Nations“, siūlanti vieno žaidimo metu išgyventi daugybę amžių, sulaukė tęsinio. Senieji, teigiamai žaidėjų įvertinti žaidimo atributai liko nepakitę, tačiau naujovių atsirado ištis nemažai: šešios naujos tautos, platus nauju „single player“ kampanijų spektras, daugiau nei 20 naujų vienetų, trys nauji stebuklai (Pamirštas Miestas, Raudonasis Fortas bei Kaban-tys Sodai) ir idiegtą nauja „Vyriausybės“ savybė. Beje, norisi pagirti žaidimo namų puslapį, kuriame apie šią strategiją pateikta labai išsami informacija.

## RAW

### NAUJOS PASAULIO UŽKARIAVIMO KAMPANIJOS

Apžvelkime naujoves. Pirmiausia — tai naujos tautos. „Thrones and Patriots“ siūlo net šešias naujas tautas su įvairiomis specialiomis savybėmis bei daliniais (tautų terminai ir informacija lentelėse pateikti originalo kalba, siekiant išvengti neaiškumų).

Na, o pagrindinis pratęsimo režimas turi net keturias naujas kampanijas:

**Aleksandras Didysis.** Šiam didžiam karvedžiui sostas atiteko tada, kai jam buvo dvidešimt, po jo tėvo nužudymo. Jis iškart pasijuto apsuptas priešų tiek namuose, tiek sukilėlių užimtose teritorijose. Jums siūloma užimti jo

vieta ir išaukštinti Makedoniją, kovoti prieš Persijos Imperiją, Egiptą bei Indiją. Mūšiai paremti tikrais istoriniais įvykiais, tačiau, be abejo, galėsite pasirinkti savo strategiją ir savo kelią.

**Naujasis pasaulis.** Šiame režime susikauti pasiryžę du žemynai. Europiečiai, tyrinėdami ir užkovodami naujas žemes, siekia pargabenti turtus savie-





siems monarchams, o čiabuviai amerikiečiai, apsvaiginti netikėto atvykėlių išveržimo, stengiasi išgyventi. Galite pasirinkti tautas: europiečių – prancūzus, olandus, anglus, ispanus arba portugalus; amerikiečių – lakotus, irakėzus, actekus, majus arba inkus.

**Napoleonas.** Kai Napoleonas Bonapartas baigė mokslus Prancūzijos karo akademijoje, jo šalyje sklandė „porevoliucinės“ nuotaikos. Jau nas karininkas pasižymėjo gesindamas maištą Avinone. Netrukus po to jis jau buvo paskirtas armijos vadovu. Kaip tik šiuo kritiniu momentu jums ir siūloma užimti žymaus karvedžio vietą ir surasti savąjį kelią, kaip tapti imperatoriumi. Rinkitės šalis ir skinkite pergales, kovodami prieš senuosius Europos monarchus. O kai tapsite imperatoriumi, veskite derybas ir prekiaukite su galingiausiomis nacijomis. Silpnėsnes priverskite tapti savo vasalais. Vadovaukite tinkamai, nes vienas neteisingas sprendimas gali jus nublokšti į tremtį, o tada teks kovoti dėl valdžios susigrąžinimo. Visa bėda, kad ėjimų skaičius ribotas, todėl teks pasukti galvą, kaip įvykdyti misiją.

**Šaltasis karas.** Šaltasis karas prasidėjo netrukus po Antrojo Pasaulinio. Jungtinės Valstijos ir Tarybų Sąjunga buvo tik laikinos ir skirtingų tikslų siekiančios sąjungininkės. „Sumušė“ didžiausia grėsmė – Hitlerį — jos įniko į tarpusavio kovą dėl pasaulio pasidalijimo. Dėl tuo metu jau galimos atominio karo grėsmės, nė viena nedrįso pradėti atvirų kovinių veiksmų, tokiu būdu „pagimdydamos“ naują netiesioginės konfrontacijos stilių – Šaltąjį Karą. Pasirinkite vieną iš šių didžiųjų šalių ir pamėginkite užbaigti Šaltąjį Karą, išvystę savo ekonomiką arba su-

## Amerikiečiai (Americans)

Tai žmonės, atvykę į Šiaurės Ameriką ir XVIII a. paskelbę savo šalies nepriklausomybę. Tautos galia — naujovės (Innovation).

### Savybės:

- ➔ pirmasis stebuklas pastatomas iškart;
- ➔ lėktuvai ir lėktuvnešiai pigesni;
- ➔ vyriausybės Senate laisvos;
- ➔ perėjus į šiuolaikinį amžių, kiekvienoje oro pajėgų bazėje nemokamai duodami du bombonešiai;
- ➔ kiekviename naujame universitete nemokamai „sukuriamas“ mokslininkas;
- ➔ turi papildomą galia — „+3“, išgaunant maistą, metalą, medieną ir turtus kiekvienam atitinkama gėrybę renkančiam vienetai.

Amerikiečių jūrų pėstininkų grupė pasižymi keletu unikalių savybių. Jie sugeba įsitvirtinti tiek savo, tiek prieš teritorijoje. Tai labai padidina šansus užgrobti svetimą arba apginti sava miestą. Šie vienetai, gabenami jūra, juda greičiau ir žaidžia stipriau nei kiti.

mušę priešininką kovos lauke. Gamininkite atominį ginklą, atbaidykite juo priešą arba smokite juo. DEFCON matuoklis parodys jums esamos atominio karo situacijos itampą. Galite siųsti savo šnipus ir spec. pajėgas į šnipinėjimo misijas ir tuo kelti sudėtingumą bei užsidirbti apdovanojimų. Jums bus leista net kontroliuoti NATO arba Varšuvos Pak-

## Lakotai (Lakota)

Vietiniai Šiaurės Amerikos gyventojai, kurių teritorija driekėsi tarp Pietų Dakotos, Vyomingo ir Montanos. Tautos galia — lygumos (Plains).

### Savybės:

- ➔ už maisto saugyklų ir fermų statymą maista gauna kiekvienas civilis, žvalgas ir kavalerija;
- ➔ neturi savos teritorijos ir gali statyti pastatus bet kurioje niekam nepriklausančioje vietoje;
- ➔ už tą pačią kaip ir pastatymo kainą pastatai greitai išardomi;
- ➔ lengvosios ir stipresnės kavalerijos pastiprinimai nemokami;

*Lakotai — didžioji raitelių tauta. Kavalerija labai efektinga, naikinant priešo resursus rinkėjus. Unikalus Lakotų vienetas pasižymi tuo, jog generuoja resursus, kai atakuoja priešo resursų gamybos pastatus, todėl jų atakos kartu stiprina savą ekonomiką. Jei žaidžiate prieš lakotus, visada būkite pasiruošęs smulkiems plėšikavimams. Žaidėjams, mėgstantiems daryti greitus ir priešininką erzinančius išpuolius, patariama rinktis būtent šią tautą.*

## Olandai (Dutch)

Tauta, garsėjanti savo ekonomiais pasiekimais ir pasaulio tyrinėjimu. Olandai atkovojo nepriklausomybę XVI amžiuje. Tautos galia — komercija (Commerce). Olandai kamiausi mėgstantiems veikti ekonominėmis priemonėmis.

### Savybės:

- ➔ pasižymi gana pigiais komerciniais tyrinėjimais;
- ➔ startuoja turgumi ir dviem nemokamais pirkliais;
- ➔ priklausomai nuo sukauptų resursų, gauna „bonusinius“ resursus (išskyrus žiniū);
- ➔ kiekviename pastatytame doku nemokamai gauna du lengvuosius laivus, jei iki to laiko atliktas bent vienas karinis tyrinėjimas.

*Olandų pirkliai ir karavanai, kaip ir kitų tautų, gali kovoti. Tiekimo vežimai, karavanai ir pirkliai aprūpina kariuomenę amunicija ir galimi viso žaidimo metu. Nuo viduramžių leidžiam statyti laivai yra greitesni ir stipresni nei priešininkų.*



ta. Ši kampanija iš tiesų vyksta dėl valdžios visame pasaulyje, kas tuo tarpu kitos, anksčiau aptartos kampanijos, kovoja tik dėl tam tikrų regionų.

## VYRIAUSYBĖS

Žaidžiant „Thrones and Patriots“ svarbų vaidmenį vaidina vyriausybės. Jos duoda tautai karinius ir ekonominius „bonusus“. Darbas su vyriausybe prasideda nuo Senato (kūrimo (nuo klasikinio amžiaus) ir atitinkamos technologijos išvystymo, o tada jau galėsite įkurti vyriausybę. Kiekviena vyriausybė leis sukurti Patriotą, išskirti lyderį, pakelsiantį karinę arba ekonominę galia. Žaidime yra keletas vyriausybės tipų:

**Despotizmas.** Vyriausybę kontroliuoja vienas tironas, turintis absoliučią valdžią. Kariniai tyrinėjimai ir kareivinėse gaminami vienetai tampa 25%



**Persai (Persians)**

Viena garsiausių senovinių pietų Azijos tautų. Tautos galia — ceremonija (Ceremony).

**Savybės:**

- ➔ pradinė maisto premija;
- ➔ pastačius antra Senatą, gali pastatyti ir antrą sostinę. Tai praplečia šalies ribas, ir priešas, norėdamas jus nugalėti, turi užimti abi sostines;
- ➔ apmokėstinimų patobulinimai nemokami;
- ➔ pigesnis piliečių tobulinimas;
- ➔ visada turi maksimalų karavąnu kiekį.

Tik prasidėjus žaidimui, galite apžiūrėti unikalius persų vienetų. Pirmiausia pastebėsite sunkiuosius (jų „pastiprintus“) pėstininkus. Sustiprinimas leidžia atakuoti iš gerokai toliau. Nereikia pamiršti ir galingų kovinių dramblių linijos, kurie nepakeičia jokių kitų vienetų, o juos leidžiama „gaminti“ tik klasikos amžiuje.

**Irokėzai (Iroquois)**

Šiaurės Amerikos šiaurinių regionų čiabuvių tautų konfederacija. Jų galia — miškas (Forest).

**Savybės:**

- ➔ kiekvienos kareivinės duoda po vieną nemokamą žvalgą;
- ➔ žvalgai patobulinami nemokamai ir greičiau juda miškais;
- ➔ pradedant žaisti su „Akveks“, žvalgai yra nematomi net jiems judant;
- ➔ kariniai vienetai draugiškoje teritorijoje yra nematomi, kai nejudą;
- ➔ kiekvienas medikirtys gauna +3 maisto taškus;
- ➔ visi vienetai „gyja“ draugiškoje teritorijoje, kai neatakuoja ir nejudą;
- ➔ kareivinių vienetai žeidžia 10% stipriau;
- ➔ pirmas Senatas pastatomas akimirksniu ir nemokamai.

Irakėzų specialiosios savybės labai sustiprina jų karius, ypač savoje teritorijoje. Ietininkai daro 10% stipresnę žalą, tad jie labai naudingi mūsųose savoje teritorijoje, kur pasižymi greitesne ataka. Vienas iš irakėzų karių, Takoh, gali šauti toliau nei kiti vienetai bei vaikščioti po miškus, stebėdamas priešų aktyvumą. Apie skritai, irakėzai mėgsta staigmenas...

**Indai (Indians)**

Nacija, kaip manoma, susidariusi 3 amžiuje prieš Kristų pietų Azijoje. Tautos galia — didybė (Majesty).

**Savybės:**

- ➔ pastatų, išskyrus stebuklus ir miestus, kaina nekyla;
- ➔ naujas forto stiprinimas padidėja puse normalios kainos;
- ➔ padidintas miesto ekonominis plotas;
- ➔ karo dramblių stiprinimas nemokamas, ir jie 15% pigesni.

*Drambliai gali gabenti po kelis kareivius bei ginklus, todėl efektyvūs prieš „sunkiuosius“ pėstininkus. Tai stipriausias indų ginklas.*

pigėsnis. Gaunate Patriotą Despota — generolą, suteikiantį plėšimo „bonusa“, tolimesnį matymą, tiekimą.

**Kapitalizmas.** Produkcija ir prekių paskirstymas vyksta turguose. Ši vyriausybė duoda +100 nuolatinių naftos pajamų ir 500 naftos taškų. Gaunate CEO Patriotą — generolą, stiprinantį gynybą, gydymą ir šaudymą.

**Monarchija.** Vyriausybė kontroliuojama vieno pavaldėtojo. Arkliedžių vienetai greičiau pastatomi ir yra 25% pigesni. Gaunate Karalių Patriotą — generolą, užtikrinantį tiekimą, mechanizmus ir raitojo mūšio privalumus.

**Socializmas.** Produkcija ir prekių paskirstymas vykdomas planuotai, o ne turgaus principu. Gamyklos, oro bazės ir doko vienetai 25% pigesni ir greičiau pastatomi. Gaunate Draugą Patriotą — generolą, siekiantį tiekimui, mūšiams ir sulyginimui.

**Demokratija.** Valdytojai išrenkami visų piliečių ir vykdo jų valią. Nebibiotekinės technologijos 20% pigesnės. Gaunate Prezidentą Patriotą — generolą, skatinantį gamybą, statybą ir gydymą.

**Respublika.** Vyriausybė kontroliuojama išrinktų delegatų, kurie vykdo (bet gali to ir nedaryti) žmonių valią. Komercijos limitas padidėja 50. Gaunate Senatorių Patriotą — generolą gydymui, kyšininkavimui ir pastatų gynybai.

**IŠDIRBTAS BALANSAS**

Thrones and Patriots yra tikrai neblogai subalansuotas. Indų ir persų atsiradimas leido i mūsų įvesti dramblius. Olandų tauta protingai paskirsto sausumos ir jūros galiomybes. Indų pastatai pigesni, tačiau jie turi net keturias dramblių rūšis. Persai taip pat augina dramblius, tačiau jie turi antrą sostinę ir unikalius ekonominius „bonusus“. Lakotai ir irokėzai skiriasi vieni nuo kitų, tačiau šios tautos labai tinka vykdyti smulkius iš-

puolius ir partizaninį karą. Olandų karavanai gali atsišaudyti. Amerikiečiai pasižymi idomiais ekonomiais „bonusais“, o vėlesniuose amžiuose turi galingus karinius vienetus. Tačiau stipriausia žaidimo papildymo dalis — naujos pasaulio užkariavimo kampanijos. Tokio stiliaus žaidime idomiai atrodo pasirinkimo teisė: pavyzdžiui, Aleksandras Makedonietis, užkariaudamas Graikijos miestus, turi pasirinkti — sugriauti juos ar užimti. Jei sugriausite, likę priešai gali įnirtingiau kautis, tačiau taip pat gali pagalvoti apie savo padėtį ir savanoriškai prisijungti prie Aleksandro valdų. Žinoma, tokių pasirinkimo taškų tikrai nėra daug. Tikriausiai sudėtingiausia — žaisti šaltąjį karą, neisivelti į tiesioginį karinį konfliktą ir pritraukti į savo pusę kuo daugiau šalių.

Žaidimo apipavidalinimas liko nepakitęs — paprastas ir patogus. Grafika taip pat iš esmės nepasikeitė. Maloniai nuteikia labai natūralūs, plastiški žmogeliukų judesiai, ankstesniųjų amžių šautuvų užtaisymas, o ne tiesiog šaudymas atitinkamais laiko tarpais ir pan. Valdant žaidimą, labai pravartu išmokti žaisti „karštaisiais mygtukais“, — tai neįtikėtinai pagreitina sprendimų įgyvendinimą. Kartais problematiška vien pele pasirinkti reikiamą pastatą ar vienetą iš daugybės vienetų.

Daugelio žaidėjų režimas vienu metu leidžia 8 žmonėms vykdyti įvairiausias misijas. Bendras vaizdas ir eiga nepasikeitė, tik atsirado šiek tiek naujovių vartotojo „interfeise“ ir spalvose.

Na, o galutinis nuosprendis šiam išplėtimui yra ištis teigiamas. Kartais gera pratesimą padaryti sunkiau nei patį žaidimą. Džiugu, kad „Rise Of Nations“ kūrėjams tai pavyko padaryti. Patariama išbandyti. Pamėginkite įgyvendinti senąją pasaulio užkariavimo idėją. Svarbiausia, kad po to neteks stoti prieš karo nusikaltėlių teismą ;). **PC**

**PCK VERTINIMAS****PIRMAS ĮSPŪDIS 9,2**

Kiek daug naujovių!

**GRAFIKA 9,1**

Detalumas ir judesių plastika.

**VALDYMAS 9,2**

Gana nesudėtingas, ypač jei susiderini ir išmoksti „karštuosius raketus“.

**GARSAS 9,0**

Gana neblogai.

**SIUŽETAS 9,0**

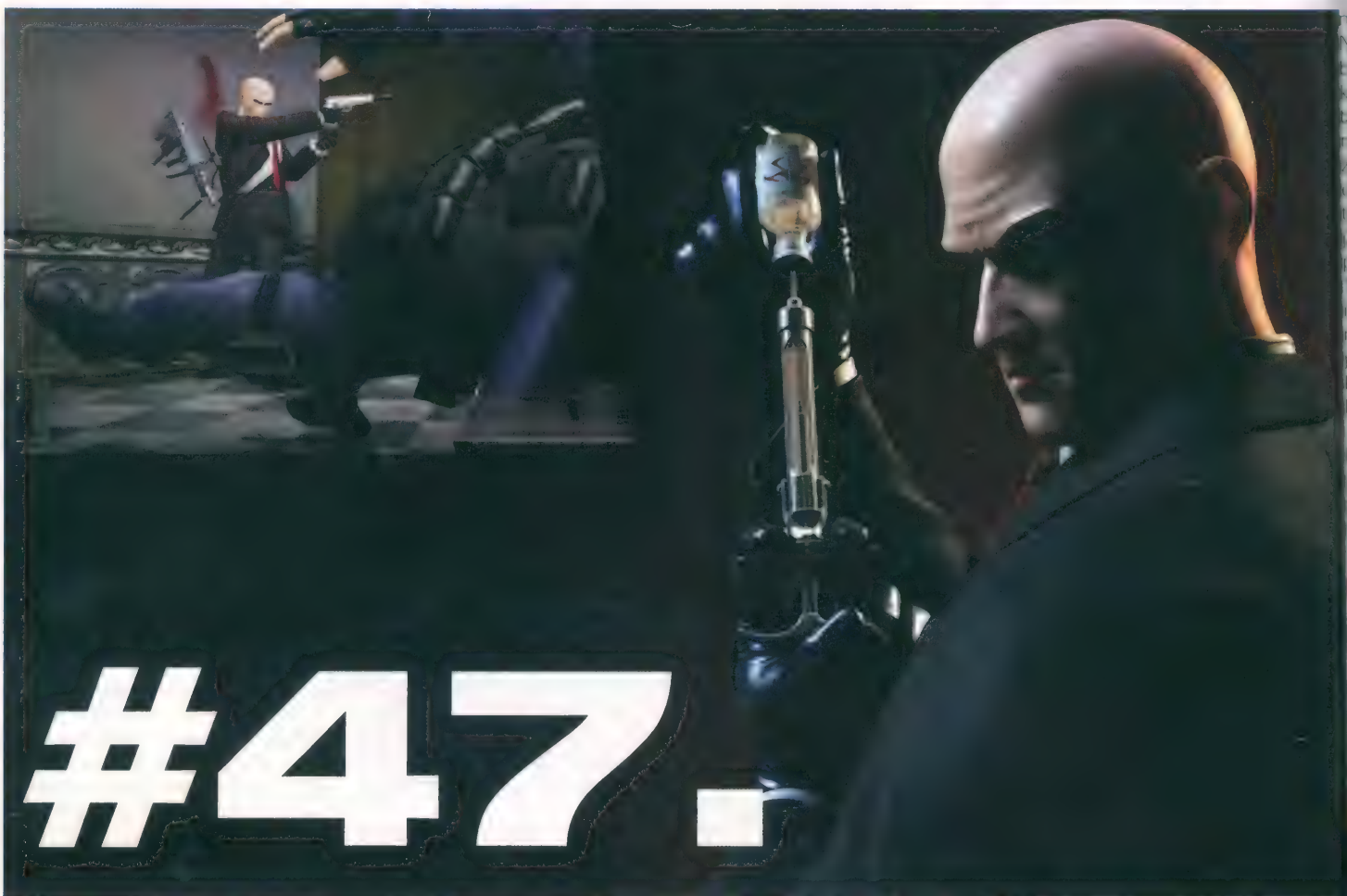
Nors ir strategiškai, tačiau siužetinė dalis egzistuoja, daug galimybių rinktis iš režimų.

**GALUTINIS**

**9.2**

Plius RTS ir „požiūronis“ strategijos suderinimas, padidintas žaidimo režimų įvairovė ir idomių naujovių.





# #47.

## IR VISKAS TUO PASAKYTA...

### ŽAIDIMO DOSJE

„Hitman: Contracts“

www.hitmancontracts.com

KURĖJAS: „IO Interactive“

LEIDĖJAS: „Eidos“

DATA: 2004-04-30

ŽANRAS: veiksmo

### REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 800 MHz (rek. 1.6 GHz)

RAM: 256 MB

Video: 32 MB (rek. 64 MB)

### NUOMONĖ

*Jei esate serijos naujokas, žaidimas gali jums pasirodyti per lengvas ir kiek paikas, mat kai kurie žaidimo elementai, perkelti nepakitę nuo „Hitman 2“ laikų, nors tada ir buvo puikūs, dabar gali pasirodyti per prasti. Vis tik žaidimas yra smagus ir neteks kentėti peržaidinėjant iš naujo tas pačias misijas — kas yra plusas. Jei esate serijos fanas, žaidimu nenusivilsite, manau, kad jis jums patiks. Netgi jei tikėjotės kažko daugiau, nei gavote.*

Frederico Garcia,  
„Gameraiders“

## PRADEDAM...

Žaidimo pradžioje matome visą pamėgtą ir gerai žinomą agentą #47 (tas pats barkodas, nes be jo visa tai netektų žavesio...). Viena smulkmenėlė — ši karta #47 neplanuoja jokio „kruopštaus“ darbelio, jis parkritęs guli savo paties kraujo baloje, gerai nesuprasdamas, kas per velnias jam atsitiko... O atsitiko visai nemenkai, nes prieš akis jau bėga praėjusio gyvenimo akimirkos...

## KAS PER VELNIAVA?

Prieš pradėdant žaisti žaidimą, skaityti trumpas žaidimų santraukas internete, žinoma, neįdomu. Tačiau Hitman'o pradžia gali pasirodyti tokia jau ir suprantama. Pirmieji dešimtarpai tikrai puikiai padaryti, primena psichologinio filmo ištraukas, tik juos žiūrint, vienas dalykėlis

### NIXIE

Peržvelgdami visas Hitman'o serijas, prisiminkime, kad skirtingose žaidimo dalyse #47 vaidino vis kitą vaidmenį: „Hitman2“ agentas #47 iš negailestingo žmogžudžio transformavosi į taikų gynėją, o trečiojoje dalyje „Hitman: Contracts“ vėl virto žudymo mašina. Antrojoje dalyje „Eidos“ norėjo #47 pavaizduoti iš gerosios pusės (na... jis žudikas, tačiau siekiantis išgelbėti savo draugą, kunigą, ir žudantis tik „blogiečius“...), o „Hitman: Contracts“ serijoje žaidimo kūrėjai net nebandė vaizduoti ko nors panašaus. Atvirkščiai, visa Hitman'o fizionomija kalba pati už save: negailestingas, šaltų nervų, nesustabdomas ir žiaurus. Agentas #47 grįžo ir jis parodys tamsiausius savo sugebėjimus...





neduoda ramybės – KAS PER VELNIAVA ČIA VYKSTA?! Guli kraujo baloje ir mirdėji, tada ateina kažoks vyrukas ir ima tave „lopyti“, o tuomet tik... BATS! Atsiduri Rumunijoje, „durnyne“, SWAT'as jau veržiasi vidun ir ruošiasi užbaigti tavo dieneles... Kaip vėliau paaiškėja (vis tik bandai susivokti toje makalynėje) #47 tikrai vaduojasi mirtimi, o prisiminimai iškyla jam prieš akis. Tuos prisiminimus ir teks išgyventi iš naujo. Tikro ryšio tarp misijų nėra. (Na, nebent žvelgiant iš pirmojo Hitman'o perspektyvos, kai reikalai sukosi apie dvi gaujas - „Blue lotus“ ir „Red dragon“).

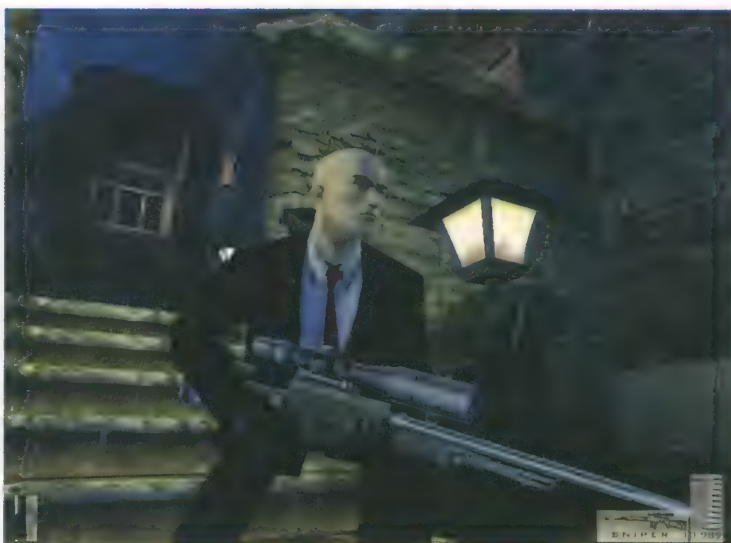
„Hitman Contracts“ sudaro dvyliką misijų, penkios iš jų atkeliavę iš pirmosios žaidimo serijos. Žinoma, grafika ir vaizdai pakeisti, tačiau pati idėja išlikusi. Taigi ir „Hitman Con-

tracts“ veiks dvi minėtos gaujos. Žaidimo siužetas nepastovus: vienos misijos metu reikia pašalinti „red dragon negotiator“, kitoje mes nu-

surasti pagrobta kliento dukra, kuri, kaip paaiškėja, seniai negyva, nu-kapotom rankom... Aplink grėsmin-gai sukiojasi mėsininkas kruvinu pei-liu rankose (atrodo, jis dar nebaigė savo darbo). Fuiii...

Žaidimo atmosfera, kaip turbūt susidarėte išpūdi, tikrai nepalieka abejingų. Juolab, kad žaidžiant, teks pabuvoti tokiose priešingo tipo vietose kaip baikerių baras ar viduram-žių Škotijos piliis. Lygiai tikrai dideli, pilni kraupiu, baisių ir dar velniai ži-no kokių detalių, kurios sukuria ne-pamirštamą išpūdį.

**LĖTOS AGONIJOS AKIMIRKOS**  
Grafiniu aspektu „Hitman: Con-tracts“ nė kiek nepatobulėjo nuo sa-vo pirmtakų. Žinant, kad šioje seri-joje naudojama ta pati technologija kaip ir originaliame „Hitman'e“, keis-



## Agentas 47 didžiajame ekrane

„Eidos“ atskleidė, kad kino sutartis pagal Hitman frančizę yra „greitai artė-janti“. CEO Maikas MakGarvis (Mike McGarvey) teigė: „Mes jau toli nuėj-me su šia sutartimi ir dabar esame paskutinėse stadijose, spresdami dėl filmo gamybos kompanijos. Aš sakyčiau, kad sutartis potencialiai gali būti pasirašyta greitu metu“. Tiesa, tikslaus laiko Maikas nenurodė: „Na, tai Holivudas... Čia visko gali atsitikti. Tai gali užtrukti iki pusės metų“.

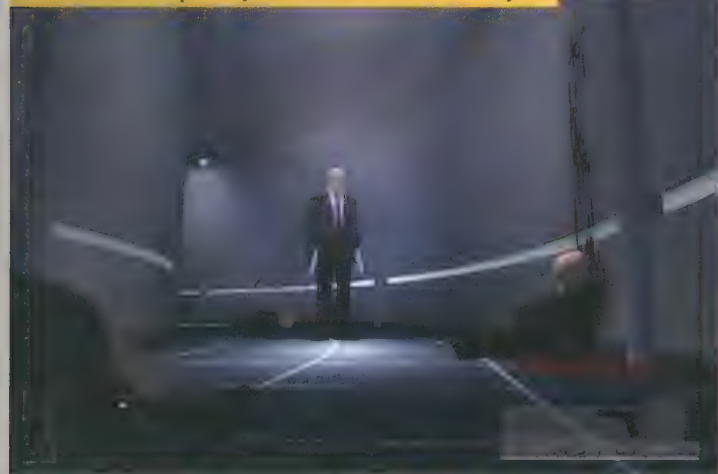
Priminsime, kad kino pramonė „Eidos“ nėra nežinoma teritorija: buvo sukurti du sėkmingi, „Tomb Raider“ filmai su Anželina Džoli (Angelina Jolie) priešakyje. O puikus Hitman frančizės stilingu vaizdu ir ekstremalaus žiaurumo mišinys, atrodo, idealiai tinka didžiajam ekranui.

Susidomėjimas šia galimybe išties didelis. Pavyzdžiui, „Empire Online“ inter-neto svetainė atliko skaitytojų apklausą, koks aktorius, jų nuomone, turėtų vaidinti Agentą 47, jei jis iš tiesų pasirodys didžiajame ekrane. Skaitytojai galėjo rinktis iš įvairių aktorių, o labiausiai į Misterio 47 vaidmenį tiktu šie:

1. Džeisonas Statham (Jason Statham), išgarsėjęs tokiuose filmuose kaip „Transporter“ ir „Italian Job“.
2. Bilis Zeinas (Billy Zane), vaidinęs didžiajame „Titanike“ ir daugelyje kitų populiarių filmų.
3. Briusas Vilisas (Bruce Willis), veiksmo filmų veteranas: „Kietas riešutėlis“, „Penktasis elementas“, „Armagedonas“ ir daugelis kitų.



## Peržaisime ir pirmojo Hitman žaidimo misijas.



keliami į Rusijos sniegynus, dar ki-toje – vėl grįžtama prie gaujų. Na, vis dėlto Hitman'as miršta, tad ne-norėkime, kad jo prisiminimai būtų tvarkingai surikiuoti...

## RANKA – DAIKTINIS ĮRODYMAS

Geriausia žaidimo pusė – tai tamsi ir grėsminga „Hitman“ atmosfera. Žaidimo pasaulis brutalus, turintis kažkokio nepaaiški-namo ekstrava-gantiško šarmo. Vienintelė išimtis – „The Meat king's party“ lygis, kuria-me vyksta kažkoks nesveikas ir iš-krypęs elito vakarėlis. (sivaizduoki-te: visur mėtosi galvijų skerdiena, kraujo klanai, tačiau visi vakarėlio da-lyviai linksminasi, šoka. #47 turi

vus. Originalus „Hitman'as“ buvo pir-masis, panaudojęs „rag-doll physics“ efekta, kurio dėka sukuriamą labai realistinę mirties sceną (#47 lėtai krinta, pakirstas kulkos), todėl „Hit-man: Contracts“ jis neatrodo taip efektyviai, nes nėra naujas. Vis dėl-to yra keletas patobulinimų: kartkar-tėmis kraujo lašeliai ištrykšta į orą, ir kai Hitman'as priartėja prie mir-ties, viskas stai-ga labai sulėtėja, o #47, padaręs dar kelis judesius, dramatiškai krin-ta ant žemės (te-ko skaityti, kad jei tuo metu (sulėtė-jus žaidimui) pataikai keturias kulkas į keturis skirtingus priešus, tai ne-numiršti, o gauni šiek tiek gyvybės, tad dar gali tęsti žaidimą... Nežinau, ar tikėti, bet pabandyti galite...)

**TIK ATSIREMK Į SIENĄ IR PLEŠKINK KIEK GALI!**





## SILENT ASSASIN

Kaip visi žino, pagrindinis žaidimo „v-nis“ „Hitman'e“ yra „tylus“ ir slapti žudymai, stengiantis atkreipti į save kuo mažiau aplinkinių dėmesio. Žaidimo kūrėjai prigalvojo begales neįtikėtinų būdų, kaip nukenksminti priešą, tiesiogiai su juo nekonfrontuojant. Deja deja... Nors „Hitman Contracts“ ir turi visa šį „super dalykelių bei veiksmų arsenalą“, blogybė ta, kad jų naudoti beveik nereikės. Žaidžiant „normal“ režimu, tai tampa visiškai neaktualu. Žinoma, tu gali pasirinkti tolimesnį kelią: persirenginėti, maskuotis, ieškoti neapsaugotų aplinkinių kelių ir rezultate nunuodyti priešą, tačiau „Hitman Contracts“ to daryti tiesiog nereikia – įsiveržti, iššaudai, baigta. Nebėra tos intrigos, kuri buvo pirmosiose žaidimo dalyse. Lengviausia išeitis yra užpulti priešus kulkų kruša ir tęsti darbą. Tai tikrai absurdiška, žinant, kad „Hitman'o“ serija išgarsėjo ne kaip įprastinė šaudyklė, o kaip „Silent Assassin“ (vardas pasako viską... Tačiau nebereikia to paties, kaip anksčiau). Visiškai nesvarbu, kuriuo ginklu šaudysi – ar tai bus paprastas GK17, ar auksinis „desert eagle“ – „blogi vyrukai“ kaip susitarę gulsis tau po kojom, nesukeldami didesnių problemų. Tik atsiremki į sieną ir pleškink kiek gali! Vienintelė galimybė, kuomet jie gali tave „nupilti“, yra tada, kai jie tave apeina iš šono ar užgriū-



na visa gauja. Blogioji dalis ta, kad tai atsitinka daug rečiau nei turėtų (ir tada pradėti galvoti, ar tikrai verta persirenginėti padavėju, kad nusi-gautum iki priešo...).

Tai siejasi ir su dirbtiniu priešų intelektu. Jis tikrai neblogas ir žymiai aukštesnis už vidutini, bet „blogi vy-

rukai“ tiesiog neturi galimybės pademonstruoti, ką jie gali, kai už tave kalba ginklas... Oh yesssss. Pra-žaidusi keletą misijų, aš padėjau į šalį pianino stygą, kuri buvo tokia paranki ankstesnėse „Hitman'o“ serijose, ir ėmiau pleškinti visus, vi-sur ir visada. Daugumą misijų pa-baigiau su maksimumu agresijos

visą idomumą (sudėtingumo režimu negalima keisti žaidimo eigoje, todėl teks pradėti viską nuo pradžių).

## IŠPLĖTIMAS?

Trečioji „Hitman“ serijos dalis gali būti laikoma serijos išplėtimu („expansion pack“), bet ne savarankiška dalimi. Žaidimo pabaigoje #47 tikra-

## Tamsiausias žaidimo lygis – mėsinė.



## VISUR MĖTOSI GALVIJŲ SKERDIENA, KRAUJO KLANAI, TAČIAU VISI VAKARĖLIO DALYVIAI LINKSMINASI

skalėje ir buvau pavadinta „mass murderer“. Potencialo, atlikinėti gudrias žmogžudystes, visada buvo (ke-liose misijose tai reikėjo daryti be išimties), tačiau aš nenaudojau jo per dažnai. Strategija – „kraujas lie-jasi laisvai“ pasirodė kur kas pato-gesnė ir greičiau įgyvendinama.

## REŽIMAI

Patarčiau žaisti žaidimą ne „normal“ režimu, o „expert“. Kita vertus, aukščiausias sudėtingumo lygis „Hitman: Contracts“ daugumai žaidėjų pasirodys per sudėtingas. „Profes-sional“ lygyje žemėlapyje nėra jokių nuorodų, ir negalima išsisaugoti mi-sijos jos viduryje, todėl #47 gali bū-ti be problemų „nukeptas“ priešų, nes jų taiklumas pasidaro neįtikėti-nas. Manychiau, „expert“ lygis – kaip tik. Nekils noro visus ir visada pleš-kinti (kaip „normal“ režime), bus ga-lima išsisaugoti misijos viduryje, dėl to imsi mastyti kaip Silent Assassin – būtent tam šis žaidimas ir buvo su-kurtas... Deja, bet kaip įprasta dau-guma žaidėjų automatiškai gali pa-sirinkti „Normal“ režimą ir prarast

nežada išeiti atostogų, todėl neabe-jotina sulauksime ketvirtosios seri-jos dalies, kurią ne per seniausiai ir anonsavo „Eidos“. Kaip bebūtų, „Hit-man: Contracts“ žaidimas serijos fa-nams – tikrai puiki galimybė prisiminti #47 ir pasimėgauti jo Silent Assassin sugebėjimais. **PC**

## PCK VERTINIMAS

### PIRMAS ĮSPŪDIS 9.0

„...guess who's back, back again...“.

### GRAFIKA 8.0

Unikali tik „Hitman'o“ serijai būdinga aplinka.

### MUZIKA 9.8

Jasper Kyd'as - genijus.

### GARSAS 8.0

Skirtingi ginklai skleidžia skirtingus garsus; ypač patiko rusų įgarsinimas, kožkaip savo pasirodė...

### IDOMUMAS 8.0

„Hitman'o“ fanai pasiileki visą gyvenimą...

## GALUTINIS

#47 grįžo, „necubilgėjo“, tačiau gero vardo neprarado...

# 8.0





# JEI ATSIIBODO ASFALTAS

ŽAIDIMO DOSJE	
„Colin McRae Rally 04“	
www.codemasters.co.uk/colinmcracerally04	
KŪRĖJAS:	„Codemasters“
LEIDĖJAS:	„Codemasters“
DATA:	2004-04-02
ŽANRAS:	lenktynės

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	750MHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB

NUOMONĖ

„Codemasters“ dar kartą pakėlė kartelę PC vairavimo žaidimų srityje (nors tai ir nėra per daug tankiai „apgyvendinta vieta“). Puiki grafika, įtraukiantis „geimplėjus“ bei įvairūs daugelio žaidėjų režimai pritrauks naują žaidėjų grupę. Mes šį žaidimą rekomenduojame su didžiausiu malonumu.

Chris Pickering,  
„GamerArchive“

**ĮKYRĖJO** lygus, tiesus asfaltas? Įkyrėjo brangiausi ir greičiausi automobiliai? Įkyrėjo taip pat jų „damage“ nebuvimas? Reiktų kažko naujo... Manau, jog pats laikas išgyti GERA ralio simulatorių. Tiesa, žaidimuose spidometras retai pakyla virš 100 km/h. Sakote – lėtoka? Teisingai, lėkti keturių juostų asfaltuotomis gatvėmis visai neidomu. O jeigu nelygiu, gerokai nelygiu, kaimo keliuku, kuris padengtas grubiu žvyru, o keliuko siaurumas... tik, tik vienai mašinai, o štai dar ir į mišką įvažiuosime... Ką dabar galvojate apie tuos 100 m/h ? O kaip vertintumėte trasas kalnuose? Lekiant tokiu greičiu, kažin ar automobilį apsaugos nenugriaujami bordiūrai kelių kraštuose. Jūsų dešinėje – beveik 90 laipsnių kalnas, o kairėje – panašaus statumo skardis, ir jei nepavyktų išimti posūkio... tai ridentumėtės tikrai ilgai ir skaudžiai...

DIESEL

Tai tik keletas pavyzdžių iš daugelio, kurie ralį daro išskirtiniu žaidimu iš kitų lenktynių, ir žaidėjui suteikia unikalią vairavimo patirtį. Na, o kuo gi „Colin McRae Rally 04“ yra geresnis nei kiti tokio pobūdžio žaidimai? Atsakymas labai paprastas: realistiškas valdymas, puikus garsas, gera grafika ir nepakartojamai trapus „damage“.

AUTOMOBILIŲ KLASĖS

Visi automobiliai žaidime yra suskirstyti į keturias grupes (įskaitant „bonusinę“, kuri nebus prieinama turnyruose). 2WD klasė yra sutvarta





pradedantiesiems „ralistams“: apie 200 „arklių“, du varomi ratai, mažai sveriantys automobiliai, o tai reiškia jog suvaldyti juos bus ganėtinai lengva. O štai 4WD „persirita“ į kur kas sudėtingesni lygi: prisideda 100 „arklių“, automobiliai pasunkėja daugiau nei



Žaidime nuo pat pradžių galime rinktis įvairius automobilius.



# S1

colin mcræ rally

uk  
press ENTER

300 kg ir, patikėkite manim, tarp šių dviejų klasių jaučiamas tikrai DLDLIS skirtumas. Na, o visas smagumas prasideda „Group B“.

Pavyzdžiui, „Audi Quattro“ su 550 „arklių galių“ ir 1090 kg svoriu arba toks „kuklūtis“ „Peugeot 206“ su 480 „arklių“ ir 910 kg. Paleioti su šiais galiūnais siauraisiais Ispanijos kaimo keliukais yra tikras malonumas, žinoma, jei

sugebate juos vairuoti. Kitu atveju sunkiai ir pačia finišo linija pasieksite. Na, gal ir pasieksite, bet jūsų bolidas bus tinkamas tik metalo laužui.

„Bonusinė“ automobilių klasė paprasčiausiai skirta bolidų paįvairinimui, trumpiau tariant – „for fun“. Joje galėsime pasirinkti autobusiuką ar dar koki amžiaus pradžios automobilį su 50 „arklio galių“ ;).

## KELIAI IR PEIZAŽAI

„Colin McRae Rally 04“ trasos atrodą kaip niekad išpuodingai: medžiai, žolė, vanduo, tekstūros, gamtovaizdis, dulkės, lietus tiesiog pakeri savo nepakartojamu grožiu. Kiekvienoje šalyje bus po šešias ralio trasas, o kai kuriuose – po papildoma žiedinė trasa. Didžioji Britanija – tai vietovė, kurioje jaučiuosi lyg senelio „Žiguliuku“ „varinėčiau“ sodo žvyrkeliais ;), o tai ypatingai pasijaučia, įvažiuojant į mišką ar „kuklesni“ kaimuką. Ispanijoje kelias asfaltuotas ir labai tiesus, o tai reiškia, jog lengvai išvystysime gan didelį greitį. Tuo pačiu tai reiškia, jog laiku nepristabdę automobilio kalnuotose ar tankiai medžiais apaugusiose teritorijose, tikrai brangiai mokėsime, tiek savo bolido pažeidimais, tiek laiku. Australijoje kaip ir įprasta: saulėtas dangus, išdžiūvęs, dulkinas žvyras ir vidutinio klimato miškai. JAV klimatas ir kelio sandara labai panaši į Australijos, tik labiau kalnuota. Japonija pasižymi asfaltuotu kelio paviršiumi ir ypatingai lietingu klimatu, kuris saugų kelią padaro ypatingai pavojingu. Dar daugiau, nuo lietaus tankumo matomumas sumažėja 60%, ir kelio pakraščiuose esantys gana neįprastos struktūros nubėgamieji vandens takeliai neleidžia mums nė per nago juodimą atsipalaiduoti. Švedijoje vyrauja apsnigti spygliuočių miškai, kelio pakraščiuose dunkso sustumti purvino sniego kupstai, kuriuose labai nesudėtinga užklimpti. Įvažiuojant į kaimelius, kelio danga keičiasi – iš sutrypto sniego į žvyro purvą padengtą asfaltą, kuris mūsų automobilį labai greitai išpurvina. Graikijoje esti labai grubaus ir ypatingai dulkėto žvyro keliai. Nuo žvyro ant kelio paviršiaus susidaro 2 metrų debesys. Kelio danga čia la-



bai kalnuota. Suomijos gamtovaizdžiai artimi Lietuvai: apsiniaukęs dangus, aukštos pušys, tamsesnis ir smulkesnis žvyrkelis. Štai maždaug po tokias vietas tenka lenktyniauti naujame ralio čempionate (nepaminėtomis pasigrožėsite patys).

PERGALĖ

„Važiuojam“ toliau, – i turnyrus. Kiekviena klasė turi po atskira turnyra, kurį įveikus tam tikru sudėtingumu ir tam tikrais rezultatais, atrakinsime vis naujus automobilius „bonusinėje“ klasėje ar „group B“, taip pat vis naujas trasas. Turnyrų struktūra labai paprasta: atsižvelgdami į trasos sandarą, susireguliuojame savąjį automobilį, ir pradėdami lenktyniauti. Pravažiavę atkarpą, „pailsime“ ir važiuojame naują atstuma, po kurio mums bus duodama 50 min., kad galėtume sutaisyti visus pažeidimus (motora, kėbulą, stabdžius, amortizaciją, aušinimo sistemą ir t.t.). Žinoma, viską atlikti per 50 minučių, tikrai nepavyks, tad tik nuo jūsų pačių priklausys, kam paskirti prioritetus.

Pažeidimus galima ir išjungti, tačiau neverta to daryti, nes „damage“ lenktynėse atrodo tiesiog nuostabiai: bolido kėbulas lankstysis lyg skardinė, padangos plyšinės tol, kol visai nusilups nuo ratlankio, kuris gerokai trinkelėtas nulėks, beliks važiuoti ant stabdžių disko. O gerokai padaužius motora, jis pradės gesti. Nuo didelio kaitimo, išsibalansavus amortizacijai mūsų bolidas pradės liestis prie kelio dangos, o tai reikš, jog lengvai numušime dulšintuvą. Būtu galima ilgai pasakoti apie įvairią automobilių patiriamą žalą, nes žaidime sukurtas „damage“ modelis ištis detalus ir tikroviškas.

Turnyruose egzistuoja tipinė taškų sistema, tad pasakoti apie ją neverta. Užbaigus rali vienoje šalyje ir pereinant į kita, mums bus suteiktas šansas gauti tam tikrus stabdžių, amortizacijos ir kitų automobilio dalių patobulinimus. Jeigu gau-



Vaizdas iš vairuotojo kabinos ištis tikroviškas.

name pasiūlyma laimėti naują amortizaciją, tai mums teks važiuoti tikrai kalnuota vietoje, kurioje reikės gerokai pašokinėti ir tuo pačiu įveikti tam tikrą atkarpą per tam tikrą laiką. Kitaip tariant, turėsime įrodyti, jog tikrai esame verti tos amortizacijos ;).

Vertinant bendrai, ketvirtasis „McRae Rally“ yra tikrai pavykęs ir šio žanro žaidimų tarpe nenuginčijamai užimantis pirmąją vietą. Džiugu, kad po ne tokios sėkmingos praėjusios dalies kūrėjai atsigavo ir sugebėjo pateikti mums tokį šedevrą, kokio laukėme nuo antrosios CMR dalies pasirodymo. Taigi, jei yra noras nusukti „i šoną“ nuo asfalto ir „pasidraskyti“ žvyrkeliais „kieto“ vairavimo reikalaujančiais ralio automobiliais, „Colin McRae Rally 04“ yra kaip tik jums. **PC**

Ralis be Makrėjaus

Jei sekate sporto naujienas, ko gero žinote, jog šiais metais pasaulio ralio čempionas Kolinus Makrėjus (Colin McRae) nedalyvauja oficialiame pasaulio ralio čempionate. Pasak sportininko, jis ieško naujų iššūkių ir dar nėra tvirtai nusprendęs dėl ilgalaikių ateities planų. Kolinus jau spėjo išbandyti jėgas šių metų Dakaro rallyje, kur jis važiuo su „Nissan“ komanda. Nors pasaulio ralio čempionas bendroje iškaitoje užėmė tik 20-ąją vietą, Makrėjus sugebėjo laimėti vieną iš etapų, o tai yra ištis geras debiutas. Kolinus prižadėjo ir kitais metais dalyvauti Dakaro rallyje ir nuskinti pergalę.



PCK VERTINIMAS

DOMUMAS 8,4

Kelsta, pirmą kartą man taip ilgai neatlaido turnyras...

GRAFIKA 9,2

Tiesiog pulka, ypač tiksliai padarytas vaizdas iš vairuotojo kabinos, kai yra kelias ar sunkus. Pavažiavite – patys pamatysite.

GARSAS/MUZIKA 8,2

Niekio išskirtinio, tiesiog vidutiniškai tinkamas.

VALDYMAS 8,8

Ralio valdymas reikalauja nemažai pastangų, čia ne arkada. Jeigu turite vairą, tai jums bus galo pavydus.

Tiesiog labai geras ralis, pulki grafika, realistiškas „damage“, neatlaidantis turnyras. O visa tai gali sukurti ir „nežvėriškame“ PC.

GALUTINIS

8.6





## UŽSTRIGĘS SKAISTYKLOJE

ŽAIDIMO DOSJE	
„Painkiller“	
www.painkillergame.com	
KURĖJAS:	„People can fly“
LEIDĖJAS:	„Dreamcatcher“
DATA:	2004-05-14
ŽANRAS:	FPS

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1.5GHz (rek. 2.4GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	64 MB (rek. 128 MB)

NUOMONĖ	
<p>Žaidimas turi problemų, tačiau jas nustelbia triuškinančios stiprybės. Vieno žaidėjo režimas yra įtraukiantis ir nepaprastai detalizuotas, o jį papildo smagus ir įvairus „senosios mokyklos“ daugelio žaidėjų režimas. Tai jį išskiria iš likusių FPS žaidimų ir kartu nukelia mus į senąsias šaudyklių dienas.</p>	
<p>Kevin Blanchard, „PC Gameworld“</p>	

**BUVO** vidurnaktis. Už lango siautė baisi audra. Aš su savo žmona vykau į begalo svarbų susitikimą. Stai ga iš priekio didelio greičiu atlėkė sunkvežimis. Mėginau stabdyti, bet... Atomazga tragiška. Ko galima tikėtis, pažiūrėjus filmuko pradžia? Po tokių vaizdų ekrane pamatau užrašą – „Painkiller“. Manote, tai viskas? Labai klystate...

### AMŽINAS

...Filmukas tęsiasi. Atsiranda skais-tykloje. Čia labai ramu, kojas švelniai glosto garai, pro duris skverbiasi šviesa, tad iš pradžių pagalvo-ju, kad patekau į rojų. Bet ne, aš skaistykloje. Ką aš padariau ne taip? Atsakymo ilgai laukti neteko. Priešaky išvydau paslaptingą vyrą. Jis buvo dievo tarnas. Man paaiškino, jog pragaro jėgos ketina pulti skais-tyklą, ir aukščiausiasis pasirinko bū-tent mane, Danieli Garneri. Bet ko-dėl būtent mane? O todėl, kad, pa-sak pasiuntinio, aš esu tyros šir-dies. Į rankas gaunu žemėlapi, ku-riame pažymėta, kur aš turėsiu ap-silankyti. Tą žemėlapi sudaro 5 „chapteriai“, o kiekviename iš jų po 4-6 lygius. Kiekviename „chaptery-je“ manęs lauks MILŽINIŠKAS bo-sas. Taigi, sekundėlę pamastęs, aš sutinku. Juk kitaip nepateksiu pas savo žmonelę, kuri sėkmingai nu-keliavo į rojų. Išgirdęs tei-giamą atsakymą iš mano lūpu, dievo tarnas pirma kartą parodė savo





miglota šypsena ir nukulniavo atgal. O kaip manote, kas bus dabar? Che che... Na ir klausimas! Juk dabar prasidės „PAINKILLER“!

Na štai, pagaliau laukta akimirka. Atsirandu kažkokiose kapinėse. Aplink viskas labai ramu (nors vaizdas šiurpokas), pamažu judu link kapu. Ir štai iš kiekvieno kapo iššoka po skeletą, visu garsu užgroja „metal-rock“ muzika! Na ir efektai! Iš netikėtumo galima „pridėti i kelnes“. Ir patikėkite, tokių akimirkų bus nemažai. Kuo toliau, tuo priešo DI bus geresnis. Pavyzdžiui, jau 2-ame „chapteryje“ priešai palauks tam tikros akimirkos, kada galės mane užpulti ir lengviau nugalaboti. Tiesa, žodį „priešai“ reiktų pakeisti i „monstrų būriai“, nes situacija labai primena „Rimtuolio Sam'o“ seriją. Prieš jūsų akis išdygs net keliasdešimt priešų, kurie lėks iškilę kirvius, mojuodami dalgiais, burdami ugnies kamuoliu ir dar viskuo, kuo galės! Pa-



gelis bosų i kulkas nereaguoja, tad teks juos kažkaip pergudrauti. Pas-

## PASIEKĘ PASKUTINI „CHAPTERIO“ LYGI, SUTIKSIME TIKRAI AKIAI NEMIELA, MAŽDAUG 200 METRŲ AUKŠČIO BOSA.

tyriau ištis „malonių“ akimirkų, kai link manęs lėkė apie 30 monstrų o aš išsitraukiau savo pjūklą... Susidorojus su banga monstrų reikia žygiuoti toliau, i „checkpoint'a“, kuri rodo viršutinę rodyklėlę. Kai pasie-

kiamo „checkpoint'a“, gaudame papildomų gyvybių ir atsirandame kitame priešų lauke. Perėję visa

lygi, pamatysime didelius vartus, atveriančius kelią i kitą etapą. Na, o pasiekę paskutinį „chapterio“ lygį, sutiksime tikrai akiai nemielą, maždaug 200 metrų aukščio bosą. Tiesa, nemanykite, jog bus bosu, kuriuos nugalėsite, paprasčiausiai i juos šaudydami. Dau-

kutinis bosas – Liuciferis, pragaro šeimininkas. Kad jį įveikčiau, kankinsiu visą valandą. Tiesa, kai nužudai pakankamą kiekį monstrų ir surenki jų dvasias, keliolikai sekundžių tampi begalo stipriu

## LINK MANĖS LĖKĖ APIE 30 MONSTRŲ O AŠ IŠSITRAUKIAU SAVO PJŪKLĄ...

demonu, kurio bijo bet kuris tamsiojo pasaulio pakalikas.

Žaidima sudaro 4 sudėtingumo lygiai (tiesa, ketvirtą lygį reikės atkakinti, renkant kortas). Žaidimo pabaigoje, perėjus lengviausio sudėtingumo lygį, Liuciferis nemiršta, bet nugalabija jus. O kas vyks toliau, privalote pamatyti pa-

tys – to negalima praleisti ;).

Tai, kas labiausiai žavi šiame žaidime, turbūt ir yra jo grafika. Tekstūros labai aukštos (šešėliai, dangus, ginklai). Viskas tiesiog švyti. Einant tamsiu koridoriu, priekyje matysime tik mažą šviesos skrituliuką, kuriuo ir turėsime sekti, nes viską aplinkui gaubs tamsa. Kiekvieno „gyga-boso“, kad ir koks jis didelis būtų, tekstūros labai aukštos ir aiškos. Be to, net nekalbu apie kraują, kuris liejasi masinių skerdynių metu...

Žaidimo muzika ir garsai taip pat labai efektingi. Patikėkite, kai einant tyliai kapinių takeliu, iš kapų staiga iššoka apie 20 skeletų ir užgroja „metal-rock“ muzika, dėl garso abejonių nelieka. Tai labai puiku! Kada aplinkui priešų nebėra, trankioji muzika nutyla, ir ją pakeičia ramūs foniniai garsai. Kiekvienas monstras turi jam būdingą murmesį, šnabždesį. Nėra vienuodų garsų (na, nebent monstrų tipas būtų tas pats).

Apie siužetą nesinori daug kalbėti? Nors „Painkiller“ ir yra masinio naikinimo šaudyklė, siužetas yra nuostabus. Kai nužudžiau liuciferį (tiesa, ant silpniausio režimo), ir pragaro jėgos užmušė mane, rodos, širdis virptelėjo. Kai pradėjo rodyti kūrėjų vardus ir pavardes, pamąsčiau – „aš visko šitaip nepaliksiu“, ir įsijungiau „Nightmare“ sudėtingumo lygį. Teko pereiti visą žaidimą iš naujo, bet pamatęs tokią pabaigą, kokios ir troško mano širdis, nenusivyliau. Tiesa, patarčiau išbandyti visus sudėtingumo lygius, nes nepažaidę „nightmare“ režimo, praleisite tokius lygius kaip „Limbo“ ir kitus. **PC**



PCK VERTINIMAS	
<b>PIRMAS ISPŪDIS</b>	<b>9,0</b>
Minios monstrų, kraujas, veiksmas, veiksmas ir dar kartą veiksmas. Negundė?	
<b>GRAFIKA</b>	<b>8,5</b>
Viską lemia bosų dydžiai bei jų tekstūros.	
<b>VALDYMAS</b>	<b>9,0</b>
Puikūs, kaip ir visų FPS.	
<b>GARSAS/MUZIKA</b>	<b>8,0</b>
Na, „metal-rock“ muzika kaip tik tai, ko man reikia kovos metu ;).	
<b>SIUŽETAS</b>	<b>8,0</b>
Kūrėjams duočiau medalių už tokį siužetą, tik pabaigą „Daydream“ sudėtingumo lygyje išdėkė...	
Apie Painkiller galima kalbėti labai daug, bet siūlau jį išbandyti patiems... Patikėkite, „gimė“ rimtas konkurentas Rimtuoliui Samui. Manau, jog jis dar ilgai išliks FPS gerbėjų širdyse.	
<b>GALUTINIS</b>	
<b>9.0</b>	





# AŠ — EUROPOS ČEMPIONAS!

## ŽAIDIMO DOSJE

„UEFA EURO 2004“

www.euro2004game.ea.com

KURĖJAS: „EA Canada“

LEIDĖJAS: „Electronic Arts“

DATA: 2004-05-07

ŽANRAS: sportas

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 700 MHz

RAM: 256 MB

Video: 32 MB

## NUOMONĖ

*Sudėjęs viską, UEFA Euro 2004 yra kompetetingiausias, išbaigtas ir „nupoliruotas“ žaidimas, garantuotai užlipsisiantis į pardavimų topo viršūnę turnyro įkarštyje. Kita vertus žaidimas yra daug siauresnis, nei artimiausias konkurentas FIFA 2004 ir pasiūlo mažiau įvairybės. Taip pat jis stipriai nepatobulina paskutiniojo serijos žaidimo „geimplėjaus“ ir išlieka toks pat lengvai prieinamas bei smagus.*

Luke Guttridge,  
„Ferrago“

## EUROPOS

futbolo čempionato finalinis etapas vyksta kas ketveri metai. Šis antras pagal svarbumą turnyras (bent mums, europiečiams) pritraukia milijonus žiūrovų. Kiekvienais metais „Electronic Arts“ išleidžia futbolo seriją, kurią godžiai „praryja“ futbolo fanatikai. Jau tradicija tapo proginis kompanijos produktas, skirtas pasaulio arba Europos turnyrui, pasirodantis kaip tik prieš šias garsiasias kovas. Ne išimtis ir šiemet – likus maždaug mėnesiui iki Europos futbolo čempionato Portugalijoje, pasaulį išvydo „UEFA EURO 2004“.

## RAW

Naujasis „Electronic Arts“ gaminytis primena serialą, todėl vargu, ar verta apie jį pasakoti kaip apie atskira žaidimą, o ne lyginti su ankstesniais. Savaime suprantama, kad kaip futbolo simulatorius jis panašiausias į paskutinįjį „Fifa 2004“, atsižvelgiant į toki aspektą, jog „Euro“ neturi nė vienos klubinės komandos. Žaidime mūsų laukia 51 Europos šalies komanda, iš kurių galima išsirinkti bet kurią ir nuvesti ją iki šlovingos Europos čempionų taurės (net Lietuva, nors tai bus nelengva, žaidžiant sudėtingesniu lygiu).

Gamintojai padirbėjo, tai akivaizdu. Naujasis žaidimas tikrai geresnis nei „Fifa 2004“: meniu sukur-

tas tamsiame fone, kad nepasirodytų visiškai toks pats, kaip senasis, pakeista atskirų jo dalių lokacija; meniu navigacija labai patogi; žaidime atsirado dalykų, kurie nepelnytai buvo išnykę „Fifa 2004“.

Euro 2004 tai nėra vien tik finalinis turnyras, čia galima žaisti draugiškus susitikimus, imituoti rungtynes „namuose“ ir „svečiuose“.

Taip pat siūlomas „fantasy“ variantas, kuriame galite sudaryti „svajonių sąrašą“ iš geriausių Euro-

## VIENAS RYŠKESNIŲ PAPILDYMŲ – MORALĖS SKATIKLIS.

pos žaidėjų. Naujokams labai pravartus praktikos režimas, kuriame galima treniruotis mušant kampinį, 11 metrų baudinį ir pan. Oro sąlygu režime galima išrinkti saulėtą, naktinį, apsiniaukusį, lietingą ir atsitiktinį orą. Skirtinga aplinka vis kitą veikia žaidėjų elgesį.





Graži, metų metais tobulinta rungtynių eiga: dabar pasai tapo staigiesni, tikslesni, tačiau smūgiai – atvirkščiai, prarado buvusį tikslumą. Ir kas pasakys, kad tai neatitinka realybės, tegu pirmas meta į mane akmenį. Toliau perdavimai siunčiami toliau, t.y. pripratusiems nuo centro iš visų jėgų spirti link priešininko vartų tikintis, kad ten puolėjas „sugraibys“ kamuolį, bus sudėtingiau, nes dažniau kamuolys nusiris už vartų linijos, nespėjus jo pasivyti. Labai svarbu, kuris žaidėjas smūgiuos, nes beveik kiekvienas pasižymi savitu smūgiu. Beje, smūgis priklauso ir nuo to, kuria koja smūgiuojama. Komandų lyderiai moka atlikti įvairius veiksmus, kuriais apgauna gynėjus ar vartininką ir labai pagyvina žaidimą. Užteks paspausti „Shift“, ir žaidėjas pasirinks sau būdingą veiksmą. Vienu metu nereikia spausti keturių ar daugiau mygtukų (kaip tai buvo „Fifa 2004“). Priimti ir suvaldyti kamuolį žaidėjai dabar gali ne tik krūtine, bet ir koja ar kita kūno dalimi. Siunčiant kamuolį kolegai, valdymas iškart perduodamas jam, todėl galima bėgti pasitikti kamuolio. Atsirado naujų judesių (arba pamirštų), tokių kaip „žirklės“. Dažnai keiksite teisėją, kuris neatleidžia tyčinio atakos sustabdymo, jautriau reaguoja į varžovo atakavimą. Dirbtinis intelektas geriau apdorotas, žaidėjai be kamuolio taip pat juda, stengiasi atsidengti. Vienas ryškesnių papildymų – moralės skaitiklis. Jis nurodo atlikimo meistriškumą ir žaidėjų nuotaiką. Geras individualus žaidimas kels moralę ir stiprins reitingą, o grubios klaidos, žinoma, mažins. Tikri žaidimo meistrai turėtų įveikti tokį sunkumą kaip reitingo kritimas, tuo tarpu mažiau patyrę naujokai sunkiai progresuos. Gaila, kad visiškai dingusi senuosiuose tokio pobūdžio žaidimuose buvusi vartininko atakavimo savybė, už kuria ngsunkiai „susigraibydavai“ kortelę ;). Kartais praverčia nauji veiksmai – permesti kamuolį per atbėganti vartininką, apmulkinti gynėjus apgaulingu perdavimu.

Grafikoje taip pat yra pakeitimų: veidai tapo geriau atpažįstami, realistiškesni modeliai, tikroviškesnės triūnų, sirgaliai. Pastarieji nerimsta savo vietose, plevėsuoja vėliavomis ir net apsi- rengę tokios pat spalvos rūbais, kaip ir komandos, už kurias jie serga, nariai. Veiksme idėta nemažai animacijos: traukimai už marškinėlių, lengvas stumtelėjimas, kojos pakišimas. Beje, dabar vie-

no žaidėjo išnirimas kiurai per kitą ar vartininko per virpsta daug retesni. Gražūs ir tinkami video intarpai. Po pražangos (ypač kortelės lygio pražangos) žaidėjai susistumdą, vis laukiau, kada kurio nervai neišlaikys iki to, kad už atsikalbinėjimus arba varžovų stumdymą užsidirbs kortele, bet taip ir nesulaukiu... Įvarčio kartinėjimai galėtų būti ilgesni, nes dažnai parodoma



tik finalinė dalis, pats smūgis į vartus, o ne perdavimai iki to. Žinoma, galima isijungti įrašo peržiūrėjimo režimą ir viską pamatyti, tačiau tam reikia daryti pertrauką rungtynėse...

## GALITE SUDARYTI „SVAJONIŲ SARAŠĄ“ IŠ GERIAUSIŲ EUROPOS ŽAIDĖJŲ.

Muzika nėra pritaikyta futbolui (jei ja apskritai galima pritaikyti). Jei norite, prieš rungtynes galite išklausyti abiejų komandų valstybinius himnus. Komentatoriai tauškia be paliovos, kartais sukeldami šypsni. Juos galima „išjungti“ ir klausytis stadiono bei rungtynių triukšmo, kuris gana realistiškas.

Galimas daugelio žaidėjų režimas (1 – 4 žaidėjams). O su į svečius atėjusiu draugu galima pažaišti, padalinus ekraną į dvi dalis. Tiesa, tam turi būti antras valdymo įrenginys – vairalazdė arba žaidimų padas.

Euro 2004 nacionalinių rinktinių ir Europos futbolo gerbėjams yra tikrai nepamainomas žaidimas. Futbolo mėgėjams ši žaidimą tikrai rekomenduojame. Gaila, kad nėra klubinių komandų ir turnyrų, tačiau tokia jau šio žaidimo specifika. „UEFA EURO 2004“ turėtų išlaikyti žaidėjo susidomėjimą iki kito eilinio futbolo simulatoriaus pasirodymo. **PC**

## PCK VERTINIMAS

**PIRMAS IŠPŪDIS** 7,0

Gražus daiktas, bet pakaitimai tik kosmetiniai.

**GRAFIKA** 8,2

Pagrįsta, tačiau galima daug ką prikišti.

**VALDYMAS** 9,0

Paprastasis efektų panaudojimas.

**GARSAS** 8,0

Efektai neblogi, bet muzika eilinė.

**IDOMUMAS** 8,5

Nemažai komandų, režimų, gyvas žaidimas.

**GALUTINIS**

**8.4**

Vienas geriausių futbolo simulatorių šio metu.



PROCLAMATION  
\$10,000<sup>00</sup>  
REWARD!



Calvin & Clay Lenard  
**THE LENARD BROTHERS**  
MEMBERS OF THE NOTORIOUS NINE  
Wanted for Murder, Robbery, Public Brawling,  
Cowboy Stampeding, and Cattle Violation  
!!DEAD OR ALIVE!!  
Jdg. James SUMWALT, Dry Gulch

## ŽAIDIMO DOSJE

„Dead Man's Hand“

www.dmhgame.com

KURĖJAS: „HumanHeadStudios“

LEIDĖJAS: „Atari“

DATA: 2004-04-02

ŽANRAS: FPS

## REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 800 MHz (rek. 1,2 GHz)

RAM: 256 MB

Video: 32 MB (rek. 64 MB)

## NUOMONĖ

*Sunku nurodyti kokią rimtą žaidimo bėdą. Dėl gan romus, o daugelio žaidėjų režimas lėtas ir vienodas. Tačiau labiausiai trukdo puikiam žaidimo įvertinimui tai, kad jis tiesiog nebando būti kažkuo daugiau, nei paprastas smagus pasi-  
žaidimas.*

Tom Francis,  
„PC Gamer“



**LAUKINIAI VAKARAI...** Įstatymas nėra visagalis — šeimininkauja tas, kuris greičiau išsitraukia ginklą. Gerbiamas taip pat tik tas, kuris greičiau išsitraukia ginklą. Nenori būti nušautas — šauk pirmas. Ir... pasistenk pataikyti.

## RAW

Pirmojo asmens šaudyklių pastaraisiais metais išleista išties nemažai. Jos apima įvairius laikotarpius ir, išlaikydamos bendrą stilių, siekia bent minimaliai originalių savybių. Sugalvoti kažką naujo pačiame žanre labai sunku, todėl žaidimų kūrėjai mėgina įvesti detales, priversiančias išminti žaidimą, galbūt vien dėl tų specifinių savybių ir paskatinsiančias jį žaisti. „Dead Man's Hand“ tokių unikalių savybių netruksta — kaip pavyzdį galima paminėti šaudymą į jant, kortų intarpus ir kt.

Taigi, Laukiniai Vakarai. Pagrindinis herojus, Elas Techonas (El Tejon), priklausė garsiai „devyniukės“ grupei, terorizavusiai aplinkines gyvenvietes, ir nesuko galvos dėl teisingo gyvenimo būdo, tačiau vieną dieną, išvydęs, jog gaujos vadeiva nejučia skrupulų, žudydamas moteris ir vaikus, nutaria pasitraukti. Kaip ir visada tokiais atvejais, taip paprastai jo niekas nepaleidžia. Gaujos nariai mėgina nušauti Elą, tačiau šis esti gajus — sugeba išgyventi, kol ji suranda gaują persekiojantys kariškiai. Jis pasveiksta, o tada yra „ikišamas“ į kalėjimą, kuriame „apgyvendinamas“ greta vieno iš





Meksikos revoliucijos vadu. Ši kaimynystė Elui tampa lemtinga, kadangi revoliucionieriaus kovos draugai suorganizuoja pabėgimą, kuriuo mielai pasinaudoja ir mūsų herojus. O tada klasikinis siužeto posūkis – atkeršyti buvusiems „bendražygiams“.

Veiksmo žaidimų Laukinių Vakarų tematika nėra itin daug sukurta (juo labiau sėkmingu), todėl „Dead Man's Hand“ vykusiai mėgina užimti šią rinkos dalį. Kažko ypatingo žaidimas nesiūlo, tačiau vesternu mėgėjams jis pasirodys ištis „patrauklus“. Ypač ta atmosfera, kuri tvyro viso žaidimo metu, ir kuria labai sunku perpasakoti žodžiais...

Kiekvienos misijos pradžioje jums pasiūloma sužaišti partiją kortomis. Nežiūrėkite į tai ironiškai – jei laimėsite, jums pridės šovinių ir patirties. Veiksmas vyksta 27 – ioje misijoje, įvairiausiose vietovėse: geležinkelio depo, rančoje, salūne, šachtoje, kanjone, forte ir t.t. Trys misijos yra „bonusinės“, dvi leidžia gauti apdovanojimą už nusikaltėlių galvas, o trečioji – apiplėšti turtinga vienkiamį. Baigus vieną (kartais kelis) lygius, teks susikauti su buvusiais bendrais, o pačioje žaidimo pabaigoje herojaus laukia dvikova su gaujos vadeiva.

Žavus žaidimo niuansas – jojimas arkliu. Deja, jo valdyti neteks, galėsite tik sukiotis balne ir pyškinti į visas puses. Kur kas idomiau stebėti (jei tik galite tai sau leisti kovos metu), kaip pašautas raitelis krenta nuo žirgo, yra jo velkamas. Taip pat imama šauti į arkli. Kas bus po to – lengvai nuspėjama. Beje, fizika igyvendinta gana vykusiai.

Kitas smagus momentas – dauguma daiktų (dėžės, buteliai, vazos, arbūzai ir kt.) sudūžta nuo šūvio. Galima net nušauti laukinius paukščius. Labai naudinga, kai šalia nesimato priešo ir turite per daug šovinių. Dar vienas, kituose žaidimuose retai sutinkamas niuansas – šauti į kažkokį daiktą tam, kad jis krisdama užmuštų priešą.

Be peilio galite turėti tris šaunamųjų ginklų rūšis: pistoletus, karabinus ir šautuvus („shotguns“). Kiekvienos misijos pradžioje galite išsirinkti po vieną ginklą iš kiekvienos rūšies. Misijos eigoje pasiimti naujo ginklo negalėsite (panašu, kad nauji žaidimai ima judėti realumo linkme – koks normalus superherojus gali nešėti visą vežimą šautuvų?). Pradžioje ne visi ginklai bus pasiekiami, kai kurie atsiras tik žaidimo eigoje. Pistoletus geriausia naudoti artimam šaudymui, karabinai leidžia nusitaikyti iš tolo, o šautuvai nepakeičiami šaudant iš arti ir grupiniam kelių priešų sužeidimui



tolimu nuotoliu. Taip pat yra granatų analogas – dinamitas ir originalios mini bombos viskio butelio pagrindu. Dinamitas labai efektyviai išmeta priešą i orą.

Kiekvienas ginklas gali šaudyti dviem režimais. Kai paprastas sėkmingas šaudymas užpildo spec. veiksmų juostelę, galima naudoti alternatyvini šaudymą. Pistoletas tokiu atveju šaudo „kaubojiškai“ – šeši šūviai iš eilės, dviramzdis gali šaudyti atskirai iš abiejų vamzdžių ir t.t. Žodžiu, žaidėjas skatinamas tobulėti ir šaudyti taikliai. Kai kur galima naudoti patrankas ir kulkosvaizdžius. Kiekvienas sėkmingas pataikymas prismuojamas prie jūsų „legendos“ taškų.

Priešo intelektas nėra ypatingai aukštas, tačiau šio toks yra. Varžovai gali pritūpti, slapstyti, sugeba net ridenti ant jūsų vežimą (tiesiogine prasme), pastumti parako statinę. Bet protu jiems nėra ko lygintis su (kas). Garsai standartiniai, normalūs, nerėžiantys klausos. Muzika puikiai tinka ir nėra brukama bet kur. Beveik kiekvieno priešo jums skirtos frazės priverčia nusišypsoti.

Daugelio žaidėjų režimas pridėtas tik „dėl vaizdo“. Viso labo tik šeši žemėlapiai, tačiau nereikia jokio „cd-key“ ar kitokių vingrybių ;).

Taigi, „Dead Man's Hand“ – labai savotiškas žaidimas, su specifine Laukinių Vakarų atmosfera ir kaubojišku gyvenimo stiliumi. „Kietų“ šaudyklių fanams jis pasirodys nuobodus, tačiau ieškantys kažko originalaus, mielai jį išbandys. PC

## ŽAVUS ŽAIDIMO NIUANSAS – JOJIMAS ARKLIU.

## KIEKVIENOS MISIJOS PRADŽIOJE JUMS PASIŪLOMA SUŽAISTI PARTIJĄ KORTOMIS.

populiariųjų šaudyklių, kaip „Far Cry“, blogiukais. Senesniųjų žaidimų palikimas – kūnai gana greitai išnyksta.

Grafika galima pagirti: daug detaliu, geras apšvietimas, tekstūros, puikiai atlikti sklandūs judesiai (naudojamas „Unreal Tournament“ variklius).



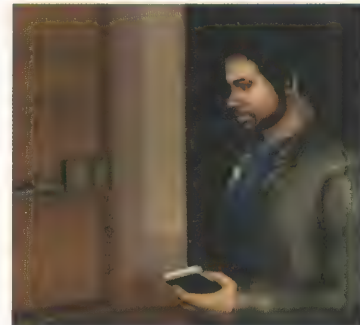
PCK	VERTINIMAS
<b>PIRMAS ISPŪDIS</b>	<b>6,7</b>
Kortos, kaubojai?	
<b>GRAFIKA</b>	<b>8,3</b>
Detalumas ir judesio plastika.	
<b>GARSAS</b>	<b>8,2</b>
Kaip ir viskas tvarkinga.	
<b>VALDYMAS</b>	<b>8,0</b>
Standartinis.	
<b>SIUŽETAS</b>	<b>7,5</b>
Kažko ypatingo nėra, bet veiksmas motyvuoti.	
Smagu prasiblašyti, tačiau peržaišti vargu ar norėsite. <b>GALUTINIS</b> <b>7.0</b>	





# CSI

## KRIMINALISTAI



ŽAIDIMO DOSJE	
„CSI: Dark Motives“	
csidarkmotives.ubi.com	
KURĖJAS:	„369 Interactive“
LEIDĖJAS:	„Ubisoft“
DATA:	2004-05-14
ŽANRAS:	nuotykių

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	600 MHz
RAM:	256 MB
Video:	16 MB

NUOMONĖ	
<p><i>Stipriai įtraukiančiam žaidimui galima atleisti nedidelį klaidą. Turiu paminėti tai, kad žaidimo tekstuose pastebėjau klaidų, o krovimosi laikas prieš kiekvieną sceną užtrunka tiek, kad galėtum pasišildyti vakarinę. Tačiau nė vienas iš šių dalykų nesumenkina šio žaidimo, puikiai tinkančio serialo fanui ar nuotykių žanro mėgėjui.</i></p>	
<p>Mark Z, „Digital Entertainment“</p>	

**TIK** pasirodęs eteryje, serialas „CSI: Crime Scene Investigation“ buvo nominuotas net keturiems prestižiniams „Emmy“ apdovanojimams. 2003-aisiais serialo kūrėjų komanda jau galėjo pasigirti keturiolika „Emmy“ nominacijų, dviem „Emmy“ statulėlėmis ir šešiomis „Auksinio gaublio“ nominacijomis. Pernai serialo veikėjais galėjo pasijusti ir PC žaidėjai to paties pavadinimo žaidime. Kaip matote, kompiuterinė versija taip pat bando tapti serialu – turime jau antrąją „CSI“ dalį – „Dark Motives“.

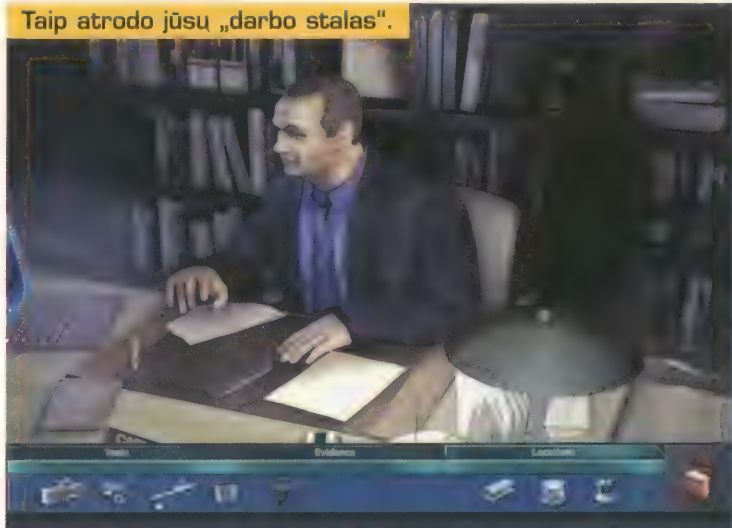
patarėja, jis supažindina su visais CSI nariais: Nick Stakes, Sara Greg, Jim Brass, Doctor. Visi žaidimo herojai gyvena gražiam svajonių mieste Niu Jorke, o dirba tik nakti. Kad ir koks gražus „Didžiojo Obuolio“ miestas, vis dėlto jis yra nusikaltimų ir kriminalu centras. Mūsų tikslas – kovoti su tamsiąja Niu Jorko puse ir iširti bylas. Labai sunkias bylas.

### AMŽINAS

Tenka pripažinti, kad šiuo metu retas iš „žydrųjų ekranų“ perkeltas žaidimas būna ko nors vertas. Vis tik „369 Interactive“ su „Ubi“ pagalba sugebėjo tai padaryti – sekdamis rimtu, didelę auditoriją pritraukiančiu TV serialu, sukūrė puikų „kvestą“ – kriminalinį simulatorių.

„Dark Motives“ pradžia ne daug kuo skiriasi nuo įprastų nuotykių žaidimų. Pasirinkus „Single Player“ režimą, atsiranda vienintelė lentelė, kuri „siekia“ sužinoti jūsų vardą, o tai padaryti paprasčiausiai malonus merginos balsas. Tuomet pasirodo gan ilgai besikraunantis „Loading“... ekranas. Ir štai prieš save išvystame mūsų puikiosios CSI komandos

Taip atrodo jūsų „darbo stalas“.





Prisipažinsiu, „užstrigau“ jau pirmoje žaidimo byloje, kur teko tirti tragišką vieno vaikiną avariją motociklu (jam lūžo kaklas...). Tik pamatęs ispūdingai šią avariją demonstruojantį intro filmuką, supratau, kad reikalai prasti. Visas žaidimas primena video filmą – matome labai tikrovišką aplinką, tartum iš filmo „iškirptus“ žmones. Visai nesijaučia, kad esi žaidime! Na, kad esi žaidime, gali suprasti nebent iš ekrano apačioje esančios irankių juostos. „Location“ skiltis nurodo, kur mes galime nukeliauti pirmosios misijos metu: į ligoninę pas vargšą motociklininką, pas šerifą Jim'ą Brass'ą, į nelaimės vietą ir daktaro laboratoriją, kurioje visą laiką stovi jums rezervuotas kompiuteris bei mikroskopas. Gavę kokius nors dokumentus, pirštų antspaudus ar kitą, su nusikaltimu susijusią medžiagą, visada turėsime užsukti į laboratoriją, kad visa tai ištirtume. Na, o jeigu sėkmingai ištirsime nusikaltimo ar nelaimės vietoje rastus įkalčius, turėsime puikių įrodymų šerifui Jimm'ui Brass'ui, ir kas jau kas, bet jis pasirūpins, kad nusikaltėlis atsidurtų ten, kur jam priklauso.

„CSI: Dark Motives“ grafika yra stulbinanti... Pačioje žaidimo pradžioje pamaniau, jog tai intro filmukas: visa aplinka labai didelės detalizacijos, žmonės tartum „ištraukti“ iš televizoriaus ekrano, ką jau kalbėti apie gražų New York'ą... Žaidimo įgarsinimas nė kiek nenusileidžia grafikai. Tiesiog malonu, kad kiekviena jums skirta žinutė bus įgarsinta moters balsu. Filmukų garsai tai pat labai gerai suderinti (motociklų ūžesys, New York'o gatvių kamščiai ir kt.). Žaidimo siužetas prastokas, gana nuobodus... Bet kažin, ar kažko ispūdingo galėtume tikėtis iš kriminalinio simulatoriaus?.. Vėl gi, išsprendus vieną ar kitą bylą, žaidimas tampa „mielesnis“, – juk dirbame žmonių labui. Nepaisant siužeto, vi-



sai smagu pro mikroskopą pasižiūrėti įtariamojo pirštų antspaudus, išsiaiškinti, ar jis tikrai nemeluoja, kompiuterio pagalba patikrinti DNR ar itraukti įtariamąjį į „tam tikrą“ sąrašą. Juolab, kad jūsų kolegų labai gerai nusietaikę ir visą laiką pasiruošę jums padėti. Tai paskatina dar

bent valandą pasėdėti prie neaiškos bylos.

Aš tikrai nuoširdžiai tikiu, jog iš tų žaidėjų, kuriems patiko „Mystery of Druid“ ir visi kiti „kvestai“, CSI turėtų ištis sužavėti ir atimti bent 80 jų gyvenimo valandų... **PC**

### CSI: Miami

„Ubi Soft“ paskelbė sudariusi sutartį su „CBS Consumer Products“ ir „Alliance Atlantis“, pagal kurią bus išleistas naujas žaidimas pagal populiarųjį filmą „CSI: Miami“. „CSI: Miami“ žaidimas pasirodys šių metų pabaigoje arba kitų pradžioje ir perpasakos herojų iš naujos dramos, ikvėptos populiariojo serialo „CSI: Crime Scene Investigation“, nuotykius. Teismo tyrėjų komanda keliauja į pietų Floridą ir sprendžia nusikaltimus pasinaudodami naujausiomis technologijomis ir moksline metodika. Drama „CSI: Miami“ buvo pradėta demonstruoti 2002-ųjų pabaigoje ir greitai tapo žiūrimiausiu nauju televizijos šou bei laimėjo „People's Choice Awards“ apdovanojimą.



### PCK VERTINIMAS

IDOMUMAS 5,0

Labai greitai nusibostantys „kvestai“.

GRAFIKA 9,0

New York'as tiesiog stulbina.

GARSAS 6,0

Nieko naujo...

VALDYMAS 6,0

Paprastas, kaip ir visuose „kvestuose“.

Kad ir koks žaidimas būtų nuobodus, manau, tikrus „kvestų“ mėgėjus prie kompiuterio ekranų jis pritrauks dar bent kelioms parom :).

### GALUTINIS

7.0





# KLONUOTI „HALO“?

ŽAIDIMO DOSJE	
„Breed“	
www.breedgame.de	
KŪRĖJAS:	„Brat Designs“
LEIDĖJAS:	„CDV Software GmbH“
DATA:	2004-04-02
ŽANRAS:	„Action“

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	1 GHz (rek. 1,5GHz)
RAM:	128 MB (rek. 256 MB)
Video:	32 MB (rek. 64 MB)

NUOMONĖ	
<p>„Breed“ nėra blogas žaidimas, tiesiog jaučiasi, kad jis per senas šiems laikams. Kova su transporto priemonėmis smagi, tačiau ją sugadina dizaino klaidos ir keistas DI elgesys. Misijos pėsčiomis taip pat sugadintos prasto būrio DI. Kai žaidimas kuriamas taip ilgai, nesitiki, kad žaidžiant, jis atrodys toks trapus, tarsi sukurtas pasakubomis. Įdiegus pataisas, galima išties beprotiškai „pakalti“, tačiau „Halo“ gerbėjų „Breed“ tikrai nepaviliuos.</p> <p>Tom McNamara, „IGN“</p>	

**„BREED“** — ketverius metus kurtas FPS žaidimas su pirmaisiais ekrano paveikslėliais, žadėjęs nustumti visas kitas šaudykles ir pakelti žanrą į naujas aukštumas. Tačiau toks laikas žaidimo kūrimui, matyt, per ilgas, ir naujasis FPS „šedevras“ toli gražu nespėja su šiuolaikiniais žanro standartais. Tačiau pažaisiti „Breed“ galima, ir visai smagiai, tiesa, kartkartėmis „užmerkiant akis“ dėl įvairių nesklaidumų.

## KYO

Tik įjungus žaidimą, iš karto pamatome pirmąjį minusą – ilgas „loading“ (kiekviena karta prieš įsijungdamas žaidimą, atsinešdavau žadintuvą...). Na, po tam tikro nesusipratimo, paleidžiamas gan intriguojantis filmukas, ir jūs patenkatė (tiksliau esate atskraidinami) į pirmosios savo užduoties vietą. Keista, bet pačioje pirmoje misijoje pasidarė labai nuobodu, viskas matyta „Halo“. Pažaidus kiek ilgiau, paaiškėjo, kad priklausau kruopščiai atrinktam žmonių būriui, kovojančiam su labai pavojinga ateivių rūšimi, vadinama „BREED“ ir norinčia užgrobti žemę.

Žaidime sutiksime keletą misijų tipų. Dažniausiai kovosime ne vieni, o su nedideliu būreliu. Kiekvienas iš palydovų nešiosis po du gin-

klus, iš kurių vienas turi ypatingų savybių. Valdoma personaža bet kada galima pasikeisti į kokią kitą komandos narį.

Žaidžiant „Breed“, gan akivaizdus kūrėjų mėginimas išsklaidyti nuobodulį: labiausia „žaidžiama“ aplinkos vaizdais, įvairiais netikėtumais, tačiau tai nedaug kuo padeda, mat lygių dizainas





sukurtas ne itin apgalvotai. Pavyzdžiui, didžiuliame, erdviame lygyje sudužus jūsų „bagiui“ (tai padaryti labai nesudėtinga), tenka ilgai ir nuobodžiai basytis pėsčiomis.

minia, už savęs palikdamas visas grožybes, kurias užgožė baimės kupini klyksmai ir bendražygių aimanos. Tačiau pačioje pabaigoje įvykiai dar labiau paaštrėjo. Nepasakosiu, kokie iš-

## VIENAS IŠ „BREED“ ANKSTYVŲJŲ KOZIRIŲ YRA ĮVAIRIOS TRANSPORTO PRIEMONĖS

Tiesa sakant, perėjęs apie tris žaidimo vietas, jau norėjau amžiams išjungti šį žaidimą, tačiau kaip tik tada jis mane labai nustebino! Perėjęs tuščią ir visai neidomų lygi, buvau išlaipintas mažoje, bet labai gražioje saloje. Nusprendžiau tęsti žaidimą, ir

bandymai laukia, tiesiog patarsiu, kad jei jau pradėjote žaisti „Breed“, išskyskite pirmuosius tikrai neidomius lygius, kadangi galiu garantuoti, jog vėliau neteks gailėtis.

Vienas iš „Breed“ ankstyvųjų kozirių yra įvairios transporto priemonės



važiuodamas milžinišku tanku (apie juos šiek tiek vėliau), tik dairiausi aplinkui aikčiოდamas! Visur augo medžiai, lengvas vėjelis retkarčiais sudrumsdavo tyra vandens paviršiu, kuriame atsispindėjo visa, kas gyva, besileidžiančios saulės akivaizdoje. O visame šiame gražiam fone kovojo dvi priešingos pusės. Kuri laimės, galėjau nuspręsti tik aš, ir po kiek laiko įsimaisčiau į viską aplink siaubiančia

(prisiminkite, juk tuomet dar apie tokius dalykus FPS žaidime buvo galima tik pasvajoti). Labiausiai išsiskiria greitai ir lengvai pažeidžiami „buggy'iai“, sunkūs ir viską savo kelyje traiškantys tan-

## PAČIOJE PIRMOJE MISIJOJE PASIDARĖ LABAI NUOBODU, VISKAS MATYTA „HALO“



kai, dideli kariniai sunkvežimiai ir keli skirtingi lėktuvų tipai. Visą, prie ko prisiliesite žaidime, bus ginkluota mirtinus spindulius laidančiais ginklais.

Labiausiai iš visų žaidime pateiktų technikos stebuklų norėčiau išskirti lėktuvus. Man ne kartą teko matyti, kaip kūrėjai nesusitvarko su lėktuvų valdymu, tačiau „BREED“ komanda rado puikiai išeitį: kad pakiltumėte į beribį dangų, užteks vieno klavišo paspaudimo, o vietoje sudėtingo ir nervus kratančio nusileidimo kūrėjai pateikė mums video įtarpą, puikiai imituojanti tai, ko trokšta mūsų širdis. Skraidymas neturėtų sukelti didelių nesupratimų – lėktuvus mikliai „klaus“ menkiausio jūsų pelės pasukimo.

Labai nemažą vaidmenį žaidime atliko garsas ir muzika. Neretai atlikinėdamas paskutinįjį lygio užduotį, išgirdavau neregėtai įkvepiančią melodiją, tarsi saugančią nuo visų pavojų ir leidžiančią suprasti, kad tikslas, dėl kurio taip vargome, beveik

pasiektas. Na, o pagrindiniai, ilgus kūrimo metus minėti žaidimo akcentai – grafika bei kova su transporto priemonėmis, nors ir efektingi, tačiau „neatima kvapo“, kaip tai būtų atsikė prieš kelerius metus, kol dar nebuvo matę „Halo“. Kita vertus, šiame žaidime yra kitų akcentų, kurie nebuvo tokie ryškūs pamažu legendą tampačiame „Halo“.

### PCK VERTINIMAS

#### PIRMAS ĮSPŪD[S] 4,3

Deja, deja...

#### GRAFIKA 7,2

Stebuklų nebūna...

#### VALDYMAS 8,4

Lengvas ir patogus. Teks, koks ir turėtų būti...

#### GARSAS 8,2

Lengvas „techno“ ir aplink sproginėjantys granatos sudaro gerą foną.

#### IDOMUMAS 6,4

Geros, tik ne labai įtaikiojantis...

Neapspreskite mane! Kad ir koks žaidimas būtų tuščias, neįdomus, jame yra kažkas tokio, dėl ko tas gražulėlis valandos tikrai „atsiperka“...

#### GALUTINIS

# 7.0





## LIGONIŲ SAPALIONĖS

### ŽAIDIMO DOSJE

„Manhunt“

[www.rockstargames.com/manhunt](http://www.rockstargames.com/manhunt)

KURĖJAS: „Rockstar North“

LEIDĖJAS: „Take 2“

DATA: 2004-04-23

ŽANRAS: veiksmo

### REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU: 1 GHz

RAM: 256 MB

Video: 32 MB

### NUOMONĖ

*Manhunt yra puikaus dizaino ir gerai išdirbtas žaidimas, kurį verta pabandyti, jei tam užteks skrandžio stiprybės jį suvirškinti. Manhunt yra smagus, tačiau jis nepaprastai žiaurus ir aš maldauju jūsų neleisti jo žaisti savo vaikams. Mes ir taip turime pakankamai trenktų individų visuomenėje ir mums tikrai nereikali gaujos nuo kraujo išprotėjusių vaikučių, lakstančių su stiklo sukėmis ir pianino stygomis.*

Eric Qualls,  
„GamesFirst“

**„ROCKSTAR NORTH“** visada garsėjo nestandartiniu ir kiek ligotu požiūriu į gyvenimą bei žaidimus. Garsėjo net tada, kai vadinosi DMA ir „išmetė“ pasauliui kūrinį, pakeitusį kompiuterinių žaidimų istoriją. „Grand Theft Auto“ ne tik atvėrė kelią nenumaldomiems žiaurumo protrūkiams žaidimuose, bet ir jaunai komandai garantavo pasaulinę šlovę.

### NPC

Antrasis, ne mažiau reikšmingas, šios komandos žingsnis buvo GTA III. Žaidimas lyg ir apie tą patį, bet perversmas visgi įvyko. Vėliau „GTA: Vice City“ – lyg ir toks pats, lyg ir apie tą patį, bet... ir vėl revoliucija. Šie pamišėliai vėl turėjo „sudrebinti“ pasaulį naujuoju „San Andreas“, bet... ši karta šie vyrukai „paslydo“.

Apie GTA seriją, nežiūrint į visa jos žiaurumą ir gašlumą, galėčiau kalbėti tik gerai. Nuo pat pradžių ši serija pasižymėjo neapsakomu kūrybingumu, stiliumi ir veržlumu. Šie žaidimai, nors ir smerkiami, turi šarmo, nepakartojamą „geimplėjų“, o jų metu skamba nuostabi muzika. Tačiau neperseniausiai pasirodęs „Manhunt“ yra visiškai priešingybė: kruvinas, šlykštus ir nepateisina-

mas. Atlieka. Purvas... arba opiumas liaudžiai. Nejaug žaidėjų bendruomenė tikrai nusirito iki tokio lygio?

Iš pradžių buvo galima manyti, kad „Manhunt“ — tai „Rockstar“ mestas iššūkis pasauli valdantiems išlikimo ar realybės šou, kad tai patyčia iš žiniasklaidos, mieliau už vis-





ka rodančios avarijose išvirtusių žuvusių žmonių vidurius, ar su keistu pasimėgavimu demonstruojančios kraujo klanus žiaurais nusikaltimo vietoje. Vis tik pirmasis išpūdis buvo klaidingas — „Manhunt“ išvien su jais ... „Manhunt“ toks pats ligotas, kaip ir mūsų šalyje rodomos

kitame gale pūpsantis iškrypęs režisierius patenkintų savo fantazijas. Vietomis visgi „prasisunkia“ kūrėjų sarkazmas, demonstruojantis šiuolaikinio Holivudo tuštybę, tačiau jis „užkištas“ taip giliai, kad vien tik žaidžiantys (o ne skaitantys (vairias rašliavas) žaidėjai to nepastebės. Kartais atrodo, jog ne-

## MĖGAUTIS LAUŽTUVU TRAUKIAMOMIS ŽARNOMIS, STIKLO ŠUKE IŠKRAPŠTOMOMIS AKIMIS AR PIANINO VIELA NUPJAUNAMA GALVA.

kriminalinės žinios. Kūrėjams tikrai pasimaišė protas ir jų naujausias kūdikis gavosi itin šlykštus.

Žaidimo veiksmas „sukas“ apie žmogų (žaidėją), nuteista myriop, tačiau nežinomos jėgos išgelbėta nuo bausmės. Protagonistas tampa pagrindiniu žiaurais kino veikėju. Jį medžioja paklaikę kriminalai, ginkluoti pačiais įvairiausiais žudymo įrankiais, o lygiuose išdėliotos kameros seka žudynes, indant

daug trūko, kad „Manhunt“ taptų tikru pasityčiojimu iš šiuolaikinės visuomenės, tačiau rezultate gavosi tik kreivas veidrodis, vaizduojantis šlykščiasias gyvenimo puses. Pikčiausia, kad žaidėjas verčiamas tuo mėgautis... Mėgautis laužtuvu traukiamomis žarnomis, stiklo šuke iškrapštomomis akimis ar pianino viela nupjaunama galva.

Žaidime net idiegti specialūs matuokliai, leidžiantys nužudyti žmogų kuo žiauriau, indant baigęs lygi žaidėjas būtų apdovanotas kuo aukštesniu „Fetish“ lygiu ir papildomomis žaidimo staigmenomis.

Dar labiau „Manhunt“ o“ gaila todėl, kad techninis jo išpildymas yra tikrai aukšto lygio. Žaidimui naudojamas senas – geras GTA variklius, tačiau dabar jis „papuostas“ grūdėtais filtrais „a la“ sena kino juosta. Patys modeliai atrodo ištis šauniai, žudymo scenos puikiai



animuotos. Tikrai negalėčiau teigti, kad žaidimas prastos kokybės. Šis faktas ir siutina labiausiai. Jei „Manhunt“ būtų „Postal“ lygio, su juo būtų viskas aišku, tačiau dabar...

Kalbant apie žaidimo valdymą bei pačią eigą, atsiskleidžia dar keletas trūkumų. „Manhunt“ yra „stealth“ tipo žaidimas — tai ir yra didžiausia jo bėda. Po tokių žaidimų kaip „Metal Gear Solid“, „Splinter Cell“ ar galų gale „Thief“, iš „stealth“ žanro žaidimų imi reikalauti daugiau. „Manhunt“ e nėra nei specialių judesių, nei įrangos — žaidėjas tiesiog sėlina pakampėmis ir negailestingai žudo. Iš pradžių galite pamanyti, kad žudymo scenos, demonstruojamos kitais kameros rakursais, yra pakankamas apdovanojimas už slaptumą,

tačiau ilgainiui pamatysite, kad šios scenos nuolat kartojasi, ir žaidimą „užsmaugia“ monotonija.

Žaidimas nėra labai sudėtingas, ypač tuo atveju, jei žaidėjui ne itin rūpi „Fetish“ matuoklis. „Manhunt“ gali būti pereitas per savaitę, tačiau neesu tikras, kad visiems užteks kantrybės. Nežiūrint į tai, kad jau po šeštojo lygio žaidime juntama monotonija, tai tėra tik trečdalis žaidimo. Žaidimo siužetas taip pat ne iš geriausių — istorija paprasčiausiai „nekabina“.

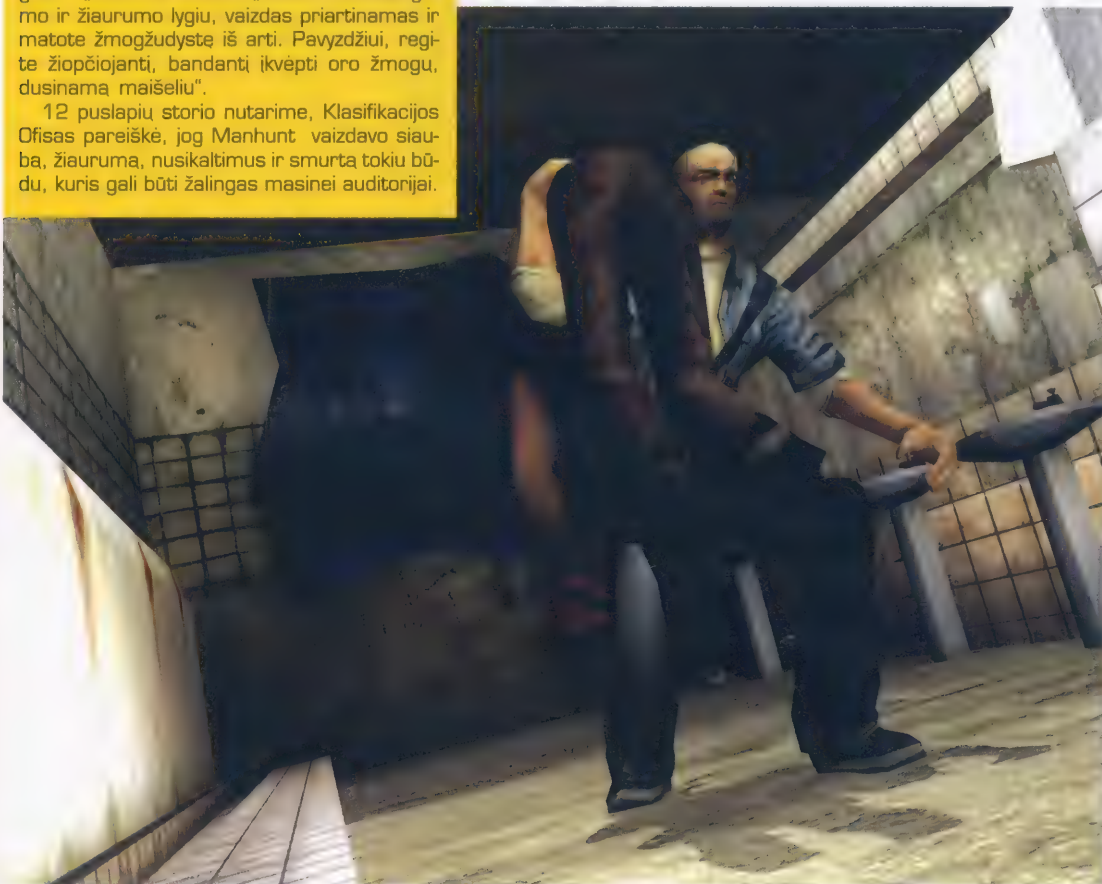
Baigiant norėtusi tik stebėtis, o gal net būgštauti, dėl žaidimų pramonės ir vartotojų apskritai. „Manhunt“ nepatyrė tokios šlovės kaip GTA, tačiau jis nepatyrė ir fiasko. Tai reiškia, kad žaidimas yra perkamas ir žaidžiamas, kad nemaža dalis žaidėjų to nori. Asmeniškai aš to suprasti nesugebu... Niekada nesipriešinau žiaurumui žaidimuose ar mūsų populiarėjančiuose „anime“ filmukuose. Tačiau niekaip negaliu suprasti žiaurumo vardan žiaurumo, negaliu suprasti, koki pasimėgavimą turi justi žmogus, beisbolo lazda knežinantis kaukoles. Ypač po to, kai dauguma psichologų pripažino, kad žaidimų pasaulis tėra būdas pabėgti nuo realybės...

Tai gi kur mes bėgame? **PC**

### Manhunt uždraustas Naujojoje Zelandijoje

Naujojoje Zelandijoje cenzoriai uždraudė Rockstar Games kontraversiška stealth-veiksmo žaidimą Manhunt. Tai buvo pats pirmas, ir iki šiol vienintelis žaidimas, kurį uždraudė Filmų ir Literatūros Klasifikacijos Ofisas (Office of Film and Literature Classification). Vyriausias cenzorius Bilas Hastingsas išsakė savo nuomonę apie šį žaidimą: „Tai žaidimas, kuriame vienintelis tikslas — žudyti visus, kas tik papuola į akiratį“. „Žaidėjas netgi būna apdovanojamas už kuo žiauresnį nužudymą — tai vienintelis būdas atrankinti keturis papildomus lygius“. „Kuomet žudote „karštus“ sudėtingumo ir žiaurumo lygiu, vaizdas priartinamas ir matote žmogžudystę iš arti. Pavyzdžiui, regite žiopčiojantį, bandantį įkvėpti oro žmogų, dusinamą maišeliu“.

12 puslapių storio nutarime, Klasifikacijos Ofisas pareiškė, jog Manhunt vaizdavo siaubą, žiaurumą, nusikaltimus ir smurtą tokiu būdu, kuris gali būti žalingas masinei auditorijai.



### PCK VERTINIMAS

#### PIRMAS ISPŪDIS 9,5

Įstrijuojantis intro, nepaprastai stilingas žaidimo menis.

#### GRAFIKA 9,2

Senokas GTA variklius atidėvė viską, ką galėjo. Žaidimo aplinka skurdoka, tačiau modeliai stulbinanti, animacija šauni.

#### MUZIKA/GARSAS 8,2

Puikus dubliavimas, muzika šlap sau. Žudymo scenos, kaip ir pridūra, įgarsintos ultra šlykščiai.

#### VALDYMAS 7,0

Kamera ne visada paklūsta mūsų valiai.

#### SIUŽETAS 6,5

Tikėjausi kažkokio pateisinimo viskam, kas vyksta ekrane, bet...

### GALUTINIS 8.4

Nors ir noriu, negaliu rašyti mažiau — žaidimas daugiau ar mažiau kokybiškas. Tiesiog nerekomenduoju jo nei vienam iš jūsų, ypač jei neturite 21 metų.



„Carmageddon 2: Carpocalypse Now“  
www.sci.co.uk  
Kūrėjas: „SCi“  
Leidėjas: „SCi“  
Data: 1998-11-30  
Žanras: auto kova

Reikalavimai sistemai:  
CPU: 166 MHz  
RAM: 16 MB  
Video: 2 MB

Ar kada nors buvote užstrigęs transporto kamštyje, kai labai skubėjote į svarbų susitikimą? Ar kada teko stovėti prie perėjos ir iki „pražilimo“ laukti, kol senutė iš „praėjusio amžiaus“ pereis gatvę? O gal buvote užstrigęs už prabangaus „Merso“, kurio vairuotojas visiškai įnikęs į pokalbį mobiliu telefonu ir nereaguoja, kad žalia šviesa dega jau keletą minučių? Kartaus pykčio bangos nuolat plūsta jūsų gyslomis, kai varuojate, nesvarbu kaip optimistiškai stengtumėtės nusiteikti, vis tiek kokia nors kliūtis jums viską sugadins. Tačiau vaistų pagerinti nuotaiką tikrai yra...



## ĮTŪŽIO PRIEPUOLIŲ TĘSINYS

### REZIDENTAS

Juos sukūrė kompanija SCi. Pradžiuginę iniršusius vairuotojus ir „pašiaušę“ plaukus rūpestingiems tėveliams žaidimu „Carmageddon“, kūrėjai nepaliko jo grimzti į užmarštį ir išleido naują auto žudynių dalį „Carpocalypse Now“. Jei neteko žaisti šio ratuoto beprotnamio, trumpai papasakosiu pagrindinę žaidimo idėją. Jūs sėdate už kovingai paruošto automobilio ir lenktyniaujate trasose, mėgindami sunaikinti savo priešininkus. Taip pat galite traiskyti pėsčiuosius ir kitus atsitiktinius nekaltus žmones ir žvėrelius, už ką, be abejo, gau-



nate pinigų ir maniakiško smagumo. Sunaikinę visus oponentus, laimite trasą, uždirbate daug pinigų ir keliaujate į kitą vietovę. Viskas paprasta ir labai, labai žiauru.

Antroji „Carmageddon“ dalis nedaug kuo skiriasi nuo pirmosios. Dauguma žaidimo elementų išlikę tokie patys, įvesta tik keletas naujovių: rankiojate galios padidintojus (iš viso yra 90 skirtingų „power-ups“), taranuojate priešus, o didžiausias malonumas yra sugalvoti vis naujesnių ir įdomesnių būdų žudyti pėsčiuosius...

„Carpocalypse Now“ trasų dizainas tiesiog nuostabus. Lygiai





## CARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

yra didžiuliai, o žaidėjai nepri-  
versti važinėti tik pagrindiniais  
greitkeliais. Galite važiuoti prak-  
tiškai visur, kur tik norite, net  
po vandeniu. Tokiu būdu vietovės  
tyrinėjimas tampa labai svarbus,  
norint išsiaiškinti greičiausius ke-  
lius bei atrasti geriausius slap-  
tus galios didintojus.

Vienas iš ryškiausių naujų ant-  
rojo „Carmageddon“ bruožų yra  
išgelbėjimas. Laimėję lenktynes  
(tai beveik visada pasiekama su-  
naikinant kitus automobilius), ga-  
lite nusipirkti bet kurį sunaikintą  
automobilį ir vėliau jį naudoti bet  
kuriose lenktynėse. Taigi turite  
savo kovinių automobilių garažą,  
o tai suteikia žaidimui daugiau  
ivairovės ir leidžia anksti išban-  
dyti skirtingų aparatų kovines sa-  
vybes.

Kitas naujas priedas — misijų  
struktūra. Galite pasirinkti bet  
kurias iš keturių lenktynių gru-  
pę, tačiau, kad atrakintumėte  
kita grupę, būtinai reikia pabaig-  
ti paskutines grupės lenktynes,  
pavadinimu „misija“. Misijos rei-  
kalauja išmokyti įvairius vairavimo  
aspektus. Čia paprastai lenkty-  
niaujate vienas ir pergalę priklaus-  
o jau nebe nuo naikinimo, o nuo  
vairavimo įgūdžių. Tai išties įdo-  
mi savybė, dėl kurios žaidimas  
netampa vien tik grubiu tranky-  
musi.

Pirmoji „Carmageddon“ dalis  
išsiskyrė savo stebinančiai gera  
fizika. Laimei, viskas veikia taip  
pat puikiai ir antroje dalyje. Au-  
tomobiliai valdomi gan tikroviškai  
— reikia išties įvaldyti kovinius  
aparatus, kad sugebėtum kovo-  
ti su priešais. Taip pat ovacijų  
vertas ir automobilių žalos mo-  
delis. Verta pasitrankyti į sienas  
vien dėl to, kad pamatytumėte,  
kaip sumaitotas gali būti jūsų au-  
tomobilis.

Ryškiausiai „Carpocalypse  
Now“ nuo pirmtako skiriasi sa-  
vo grafika. „Carmageddon“ pada-  
rė didžiulį šuolį nuo pikselinės  
grafikos (žaidimas buvo skirtas  
priešistorinei DOS sistemai) iki  
pilno 3D atkūrimo. Smagiausia,  
kad dėl to daug tikroviškesni ta-  
po pėstieji ir kiti objektai. Juk  
trankyti ir stebėti, kaip reaguoja  
trimačiai žmonės daug įdomiau —  
atsiveria visai naujas jų naiki-  
mo pasaulis. „Laksto“ rankos ir  
kojos, ridenasi galvos, visur ap-  
link taškosi kraujas. Taip taip,  
žaidimas tikrai neskirtas jau-  
niems žaidėjams ar taikingiems  
piliečiams. Tiesa, žaidimo nau-  
dojamos 3D technologijos yra  
daug senesnės, nei dabartinių  
žaidimų, tad gali kilti problemų,  
paleidžiant jį ant naujų sistemų.



Būtina pašlovinti ir „Carmaged-  
don 2“ garso takelį, kuriame  
skamba trys legendinės „Iron  
Maiden“ dainos.

Pasiskusti ir pabėdėti žaidžiant  
„Carpocalypse Now“, galima ne-  
bent dėl vienos priežasties — žai-  
dimas nepalaiko daugelio žaidėjų  
„online“ režimo. Žinoma, jį gali-  
ma žaisti vietiniame tinkle, tačiau  
juk be galo smagu būtų pasitran-  
kyti su daugybe priešininkų Inter-  
nete. Tokie vairavimo koviniai žai-  
dimai tiesiog skirti daugelio žai-  
dėjų festivaliui, o šiame jums vis-  
ką tenka daryti vienam. **PC**



PC	VERTINIMAS
<b>SIKŲAS ĮSPĖJIMAS</b>	1
Mirties lenktynių festivalis tapo dar didesnis ir daug gražesnis.	
<b>GRAFIKA</b>	9
Didelis šuolis į pilną 3D. Tiesiog kraujo ir mirties žvėrė.	
<b>VALDYMAS</b>	8
Gan sudėtingas, kiek užtrunka jį perprasti.	
<b>GARSAI</b>	8
Iron Maiden ir kaktančio greičių galvos — įspūdingas duetas.	
<b>ĮDOMUMAS</b>	8
Papildomą iššūkį meta nauja misijų struktūra.	
<b>GALUTINIS</b>	9.2
Tikrai geras testu- jimo, išlaikantis supaprastintą Carmageddon azartą ir priešingai naujų savybių bei pakeliantis seriją į naują grafinį lygį.	





# POCKET CLUB

Naujas „handheld'as“, pirmasis N-Gage žaidimas po GD pristatymo, nauji ežiuko Soniko nuotykių GBA.

## „POCKET“ NAUJIENOS

### „PLANET MOON“ KURS TIK PSP ŽAIDIMUS

Kompanija „Planet Moon“, tokiu savitu PC žaidimų kaip „Armed and Dangerous“ ir „Giants: Citizen Kabuto“ autorė, paskelbė, jog nuo šiol kurs žaidimus tik „PlayStation Portable“ sistemai. Šiuo metu anonsuojamas veiksmo žaidimas „Infected“. Kompanijos prodiuseris Aron'as Loeb'as (Aaron Loeb) tokia „Planet Moon“ pozicija komentavo taip: „Dabartinė rinkla labai riboja kūrybiškumą — ar tai būtų originalūs žaidimai, ar darbai, per daug atitolstantys nuo išminto ir patikrinto kelio, tačiau PSP leis kūrėjams greitai ir kokybiškai kurti puikius ir novatoriškus žaidimus. „Sony“ industrijai aiškiai „pasakė“, kad nori naujų idėjų PSP platformai. Tai naudinga ne tik „Planet Moon“, bet ir kitiems žaidimų kūrėjams bei žaidėjams“.



### „ZODIAC“ JAV PREKYBOJE

Nauja mobilioji žaidimų sistema „Tapwave Zodiac“, jos aksesuarai ir žaidimai pradėti pardavinėti „CompUSA“ parduotuvėse JAV. Siūlomos abi „handheld'o“ versijos: „Zodiac 1“ ir „Zodiac 2“. Abi turi 200MHz procesorių, 9,5 cm istrižainės ekraną, „Yamaha“ garso plokštę bei įtaisytą „Bluetooth“ radiją. „Zodiac 1“ turi 32MB RAM ir kainuoja 299 JAV dolerius, o „Zodiac 2“ turi 128MB RAM ir parduodamas už 399 USD.

Pirmieji žaidimai „Zodiac“ sistemai — „Tony Hawk's Pro Skater 4“ ir „Spy Hunter“ perdirbinys, taip pat yra keletas smulkių žaidimų pakečių. „Tapwave“ žada, kad už kelių savaitių pasirodys „Doom II“ bei „Duke Nukem Mobile“, o vėliau dar keletas pagrindinių žaidimų: „Street Hoops“, „Neverwinter Nights“, „Tomb Raider“ ir kiti.



### „COLIN MCRAE RALLY 2005“ „N-GAGE“ PLATFORMOJE

„Nokia“ ir „Codemasters“ paskelbė, kad nauja „Colin McRae Rally“ serija „N-Gage“ platformoje pasirodys šių metų rudenį. Žaidime bus naujos trasos, automobiliai; jis palaikys „N-Gage Arena“ sistemą. Žaidimą kuria Jungtinės Karalystės kompanija „Ideaworks3D“, laimėjusi ne vieną apdovanojimą už žaidimus mobiliesiems telefonams. Kompanija mobiliosioms platformoms yra sukūrusi „Tomb Raider“, „Tony Hawk's Pro Skater 4“ ir ralio žaidimą „V-Rally“.



### NEAIŠKUMAI DĖL „N-GAGE“ ŽAIDIMŲ SKAIČIAUS

Pasak neseniai pasirodžiusio „Reuters“ pranešimo, „Nokia“ šiais metais sumažino siekiamą „N-Gage“ žaidimų skaičių (nuo 50 – 100 iki 40). „Nokia Connection 2004“ metu tokia naujiena paskelbė vyriausias „Nokia“ strategijos vadovas Matis Alahuhta (Matti Alahuhta). Tačiau vėliau „Nokia“ atstovas Styven'as Knaf'as (Steven Knuff) spaudai pranešė, kad kompanija vis dar planuoja turėti bent 50 „N-Gage“ žaidimų iki šių metų Kalėdų. Šiuo metu yra išleista apie 20 „N-Gage“ žaidimų.



# ASHEN



**GALIMA** pateisinti „Nokia“, kuri paskubomis išleido „Red Faction“ žaidimą „N-Gage“ sistemai. Industrijos taisyklė tokia — jei neturi gero FPS žaidimo, negali girtis sekančios kartos sistema. Praėjusiais metais „Nokia“, išsprendė vieną formulės dalį (geriausiu atveju), kadangi „Red Faction“ buvo tikrai klaidus žaidimas, nè kiek nepritaikytas žaisti mobiliuoju „N-Gage“. Tačiau dabar, paleidus „reabilituotą“ „N-Gage“ QD įtaisą, jie pasiruošę dar kartą išbandyti FPS žanrą, šį kartą pristatydami „Torus Games“ studijoje sukurtą šaudyklę „Ashen“.

„Ashen“ galima vadinti pagrindiniu „N-Gage“ perleidimo „flagman'u" — žaidimas geriau išnaudoja mobiliojo įtaiso galia, nei anksčiau, dėl to „Ashen“ žaidžiamas taip, lyg būtų paruoštas specialiai „N-Gage“. Dizaino prasme žaidimas gana „kuklus“



— nerasisime nieko imantresnio už pirmojo „Quake“ galimybes, tačiau tokiu būdu kūrėjai turėjo galimybę patobulinti valdymą ir „geimplėjų“.

Veiksmas vyksta Seven River City, anksčiau populiariame, daugelio žmonių lankomame didmiestyje, kuris tapo jubiliejinio pragaro susijungimo vieta. Čia esate ne šiaip sau, nes atrodo, kad jūsų herojaus sesuo, mokslininkė, kažkoku būdu yra susijusi su šia demoniška invazija. Tačiau kuo ji dėta, negalime paklausti, kadangi išprotėjusi mokslininkė kažkur dingo, palikusi tik kraujo pėdsakus ir jos išrastus vaiduoklių akinius, leidžiančius matyti dvasinius priešų kūnus. Keliaudami per aštuonis lygius, ir turėsite išsiaiškinti, kas čia per velniava, ir kodėl ji vyksta.

Kelionė Septynių Upių miestu vyksta pro 3D aplinkoje sukurtais vamzdynus, katedras ir pastatų komplek-



sus. Nors „Ashen“ aplinkos yra „pikseliuotos“ ir vietomis atrodo neišvaizdžiai, tačiau iš esmės jos sukurtos gerai (kupinos blykčiojančių lempų, tamsių kampų ir vandens pilnu rezervuarų). Daugybėje šių vietovių slepiasi vienokie ar kitokie pragaro padarai, pasiruošę netikėtai pulti, jei tik priartėsite. Na, o jūs juos pasitinkate „apsiginklavę iki dantų“: jums paklūsta impulsiniai pistoletai, šratiniai-rotaciniai šautuvai, automatai ir kiti ginklai.



Verta pagirti „Ashen“ valdymą. Puikus kūrėjų sprendimas — patalpinti šaudymo mygtuką tarp dviejų žingsniavimo į šoną („streifinimo“) mygtukų, kadangi tai leidžia daug paprasčiau išvengti priešų atakų ir efektyviau šaudyti pačiam. Be to, gana lankstus automatinis taikymasis, kuris plačiai „pagauna“ teritoriją aplink priešą ir jį užfiksuoja. Žinoma, kūrėjai nesistengė varginti žaidėjų mažomis, sunkiai matomomis detalėmis, tad viskas, ką reikia žudyti, yra tiesiai „prieš jūsų nosį“ esantys gana stambūs objektai:).

Reikėtų nepamiršti ir anksčiau minėtų akinių vaiduokliams. Žaidimo eigoje panaudoti juos tenka gana dažnai, kadangi akiniai vaizdą paverčia monochrominiu ir parodo dvasines būtybes. Tiesa, specialūs akinių „degalai“ gan greitai išnaudojami, tad neretai tenka „persijunginėti“ iš spektrinio į paprastą vaizdą.

Pabaigoje reikia pasakyti, kad ši pragarinio FPS žaidimo „deathmatch“ režimą per „Bluetooth“ jungti galima žaisti keturiose.





## SONIC ADVANCE 3

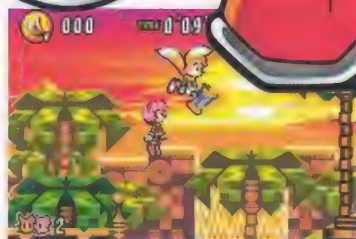
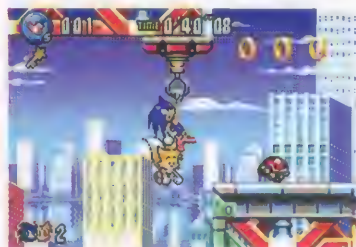
**MĖLYNANASIS** ultra greitas ežiukas Sonikas ir jo draugai išties labai myli „Game Boy Advance“. Pirmieji du „Sonic Advance“ žaidimai buvo labai smagūs ir puikūs, sugėbė „pagauti“ ir perteikti originaliąją ežiuko kūrėjo Yuji Naka mintį. Tą stengiasi padaryti ir trečioji „Sonic Advance“ dalis, siūlydama dar daugiau nuotykių, greičio ir įvairovės.



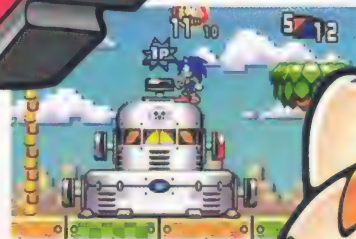
vendinamas net patiems „kiečiausiems“ žaidėjams. Šiame žaidime specialios vietovės kiekvienoje zonoje „atrankinamos“, suradus dešimt pasislėpusių chao padarėlių.

Naujoji „Sonic Advance 3“ komandinė sistema kartu ir praturtina, ir kiek pagadina žaidimą, o keletas lygių yra išties silpni, tačiau apibendrinant, galima pasakyti, jog trečioji dalis yra tikrai puikus tęsinys, vertas Soniko fanų ir kitų GBA žaidėjų dėmesio.

„Sonic Advance 3“, kaip ir ankstesnės GBA dalys, yra šonu slenkantis platforminis žaidimas („sidescroller“). Tačiau tik pradėję žaisti, susiduriame su didžiausia trečiosios dalies naujove – „Sonic Factory“. Čia žaidėjai gali pasirinkti bet kuriuos du iš penkių herojų (kaip pagrindinį ar kaip partnerį). Žaidimas valdomas kaip ir ankstesnieji, o kompiuterio valdomas kolega laisvai juda, sekdamas žaidėją. Žaidimo metu herojus galima kaitalioti, tačiau įtemptais momentais tai nėra patogu, kadangi herojai pakeičiami gana lėtai, be to, kompiuterio valdomas veikėjas kartais „nugryba“ ir anksčiau laiko įjungia kokią platformą ar atlieka veiksmą, kuris trukdo judėti i



priekį. Kita vertus, „atrankinant“ naujus veikėjus, pamatome daug malonesnę šios dviejų veikėjų sistemos pusę – naujieji partneriai ne tik suteikia skirtingu specialiu judesiu, jie taip pat modifikuoja žaidėjo valdomo veikėjo igūdžius. Komandos pasirinkimas taip pat lemia, kuriais keliais įveiksime lygius. Pavyzdžiui, tik Knuckles galia gali susprogdinti tam tikras sienas, o skraidantis veikėjas gali padėti daug lengviau nusigauti į sunkiai pasiekiamas vietas. Smagu, kad per GBA jungtį žaidimą galima žaisti dviese – tuomet kiekvienas valdote savo veikėją.



„Sonic Advance 3“ sudaro 21 lygis. Reikia paminėti, kad lygiai sukurti ne itin nuosekliai. Daugelyje lygių keliaujame, naudodamiesi interaktyviais įtaisais, tačiau kai kurie lygiai perdėm naudoja šią savybę, tada žaidimas tampa gan varginančia kova. Kad ir kaip būtų, tačiau balansas tarp tyrinėjimo ir specialių vietovių „atrankinimo“ yra išties puikus. Pirmajame „Sonic“ žaidime specialias scenas atrasti buvo labai lengva, o praėjusioje serijoje reikalaujamas emblemu kiekis buvo praktiškai neig-





# GERESNIS ŽURNALAS

Kaina 2,89 Lt - Prehuna

# Papūga

04'07

Koks  
tavo  
humoro  
jausmas?

LAIMĖS  
LAIPTAI

PRAKTINĖ

## MAGIJA

APIE KĄ MES ČIA?



domino  
lipdukai

## SKAITAI ir TAUPAI!

# UŽ TĄ PAČIĄ KAINĄ!





# EXPERT CLUB

„Far Cry“ – ne tik grafiškai pažangiausias žaidimas šiuo metu esantis rinkoje. Dėl aukšto ir progresyvaus dirbtinio intelekto (DI „gudrumas“ tuo aukštesnis, kuo geresnis jūsų PC) vietomis žaidimas tampa išties sunkus. Tikimės, šie sunkiausių vietų patarimai padės sėkmingai įveikti žaidimą.

## FAR CRY

### SUNKIAUSIŲ VIETŲ PERĖJIMAS

#### 13 LYGIS: „COOLER“

##### PATEKTI Į PASKUTINĘ ŽINOMĄ VALERY POZICIJĄ

Šiame lygyje iškart atsiduriate priešais du stambius priešus siauruose koridoriuose. Svarbiausia – prislįsti pro pirmą iš priešų, o po to pabaisoms „pasiusti“ granatų, raketų ir šovinių. Bandykite laikytis kiekvieno koridoriaus viduryje ir slaknioti kairėn-dešinėn vengiant raketų.

Kita nedidelė kova vyksta gretimame kambaryje su pora Spektrų. Čia geriausia iėti į kambarį, dėl ko „isjungs“ kova, tada atgal grįžti į degalų rezervuarą ir šliaužti pro vamzdžius, sukančią pirmą dešinę posūkį. Taip vėl atsirasite kambaryje, tačiau galėsite šaudyti iš išlikusių iš vamzdžių ir mažiau rizikuosite pats.

Toliau vėl kova su samdinais ir Fat Boy monstru. Čia geriausia pabandyti „iššluoti“ samdinius su granatomis ar raketomis, tada greitai paimti jų mini ginklą, ir juo „eiti“ ant monstro. Prisi-  
denkite ir išvenkite Fat Boy ra-

ketų, tada paimkite šalia mini ginklo esančią rakto kortelę nuo gretimo kambario.

Išsisaugoje, keliaukite pro atrakintas duris, nuimkite visus Spektrus ir samdinius, ir pasukite už kampo, pamatysite ventiliacijos angas grindyse. Įliskite į vieną iš jų.

##### RASTI APSAUGINĮ JUNGIKLĮ LIFTUI

Už koridoriaus su ventiliacijos angomis rasite kambarį, kuriame darbininkai ir Lokustai žudo vieni kitus, tad padėkite jiems ir keliaukite į Archyvų kambarį. Pakeliui išžudykite visus ir junkite raudoną lifto jungiklį. Praėjimas šalia nuves į kambarį, kuriame kovėsi darbininkai, o ten bus atrakintos durys į liftą. Čia vyksta dar viena kova, tačiau į ją nebūtina veltis. Jei eisite kaire kambario puse, susidursite su pora samdinių, besislepiančių už apverstų spintelių.

Toliau pateksite į laboratoriją, čia junkite jungiklį ir atrakinsite duris į „kambarį su tanku“. Koridoriumi nueisite į vietą, iš kurios matysis mi-



nėtasis kambarys ir jame vykstanti kova. Pasinaudokite savo AG36 vaizdo priartinimu bei naktinio matymo prietaisu, ir turėtumėte nesunkiai nukauti visus priešininkus.

Išvalius kambarį, pasukite sistemos vožtuvą ir pradėsite visos vietovės potvynį. Tada plaukite pro ventiliacijos angą viršuje. Susirinkite visus imanomus šarvus, kuriuos išmetė samdiniai, nes tuoj artimoje kovoje susidursite su Fat Boy.

##### IŠGELBĖTI VALERY

Pabaisos lengvai neveiksite, jo raketos detonuoja prasiskverbusios į vandenį. Būtinai turite turėti kuo daugiau sveikatos ir šarvų. Sunaikinus pabaisą dar teks susidurti su keliais tridgenais klasės kambaryje bei kambaryje su Valery.

#### 14 LYGIS: BOAT

##### SUNAIKINTI KROVININĮ LAIVĄ

Nuo bokšto imkite 4WD ir nutaikykite į vakarinę salos dalį. Pamatę ant kelio porą samdinių, nukaukite juos

ir išlipkite iš sunkvežimio. Turėtumėte matyti krovininį laivą iš čia, ar kiek toliau į vakarus, tačiau negalite leisti ten esantiems snajperiams jūsų užtikti. Jei turite snajperio šautuvą, galite nukauti laivo gynėjus iš čia – atsigulkite už didelio akmenų ir slankiokite kairėn-dešinėn, kol išvysite taikini. Turėtų būti vienas snajperis ir du raketomis apsiginklavę priešai. Nukovę juos, nusigaukite iki laivo valtele ir užlipkite ant jo grandinėmis. Laive dar bus likę keletas samdinių, tad būkite atsargūs.

Suradę ir paėmę sprogmenis, pasipildykite sveikata ir šarvus, kiek įmanoma prisikraukite raketų. Degalų kamera yra laivo gale, tad pastatykite sprogmenis ten. Jie sprogsta po 25 sekundžių. O tuo metu pulkininkas Crow atskrenda ir bando jus nukauti.

##### KOVA SU CROW SRAIGTASPARNIU

Kadangi jis yra sraigtasparnyje, jei liksite laive, bus daug sunkiau kovoti. Taigi kai tik pastatysite sprog-





menis, šokite iš laivo ir plaukite link kranto. Kažkiek žalos nuo sprogi-mo patirsite, tačiau turėtumėte iš-gyventi.

Nusigavę iki kranto, išsirin-kite didesnę palmę ir stovėkite šalia, kol atskris Crow. Jo sraigtaspar-nis juda tokiu pačiu būdu, kaip ir ankstesni žaidime sutikti sraigtas-parniai: jis ners žemyn, kol priar-tės, o tada pradės slankioti ap-link jūsų poziciją, kad Crow galėtų šaudyti iš mini ginklo. Jei išsirin-kote pakankamai didelę palmę, jos turėtų užtekti, kad galėtumėte pa-sislėpti nuo Crow ugnies. Jums tereikia už medžio judėti taip, kad Crow nuolat būtų priešingoje pu-sėje, ir kartais, pasitaikius progai iššokti ir paleisti raketą į sraig-tasparnį. Tai geriau padaryti, kai sraigtasparnis juda lėtai, nes tu-rite tik 14 raketų, o sraigtaspar-niui nukauti reikės apie dešimties. Jei pasibaigs raketos, persijunki-te į OICW ginklą ir naudokite aukš-to sprogi-mo sviedinius.

## 17 LYGIS: SWAMP

Pradžioje su Valery turite pavogti au-tomobilį iš šalia esančios samdinių stovyklos. Tiesiog iš snaiperio nuim-kite kiek įmanoma daugiau priešinir-kų, o tada jau eikite į pastatus. Ten visus „išklokite“, susirinkite ką rei-kia, ir — į automobilį.

Važiuodami automobiliu, turėsite kovoti su priešais iš savo 4WD gin-klo, kuris, deja, turi tik šešias rake-tas. Pirmą raketą šaukite į pirmą jus bandantį sekti automobilį, o ta-da pasistenkite kuo „taupiau“ nukauti

sraigtasparnį. Po to dar reikės „nu-kepti“ keletą sunkvežimių. Jei nebe-turite raketų, iš mini ginklo šaudyki-te į šiuo automobilių vairuotojus. Po to, kai peršoksime per samdinius ir iššaudysite degalų tankerį, vairavi-mo scena baigsis. Tuomet reikia ba-zėje rasti kompiuterio terminalą.

Išlipę iš automobilio, keliauki-te į šiaurę ir į pastatą pateki-te pro šoninį įėjimą. Jei po praėjusios scenos liko ne-daug gyvybės, nedvejoda-mas prieš einant į vidų mestelkite granatų ir leiskite Valery eiti pirmai. Viduje prie šio įėjimo yra apie tuzi-nas karių. Jei sugebėsite ati-daryti kelią pro vonią, sukite kai-rėn ir iš apsauginių kam-bario pasiimkite pilną šar-vų kostiumą. Nusiram-i-nus veiksmui koridoriu-s, apieškokite kūnus, kol rasite kulkosvai-dį, — jo būtinai rei-kės keliaujant ly-giu. Taip pat pasi-imkite sveikatos paketa mažame saugojimo kam-baryje prie laiptų.

Valery greitai lips į viršų link valdymo centro, tačiau pakeliui dar susidursite su sam-diniais. Kol kas nepulki-te naudoti kulkosvaidžio, dėl jo tikslumo sunku nau-doti vidutiniame nuotoly-

je, tad geriau laikykitės OICW.

Toliau reikia gauti bombų kodus iš štabo pastato šalia. Pirmiausia pri-reiks raktų kortelės, kad patektu-mėte į štabą — ji yra misijų planavi-mo pastate. Jame taip pat yra krū-va samdinių, tad pats laikas išban-dyti kulkosvaidį.

Pastate raskite ūkio dalies virši-ninko (quartermaster) ofisą, iš čia šoninės durys veda į dar vieną ofisą, kuriame ir yra kortelė. Į štabo pa-statą geriau eiti pro šoninį įėjimą, kuris yra už kam-po ir laiptais aukšty-nuo pa-grindinio įėjimo.

Patekę čia, ma-žoje erdvėje ne-sunkiai nudėsite priešininkus (pa-grindinis įėjimas veda į didelę salę su dviejuose aukš-tuose išsidėsčiu-siais priešais). Paimkite ginklavi-mo įtaisą atominėi bombai ir darbas baigtas.

Valery nuves jus prie įėjimo į karinį fab-riką, kur yra atominė bomba. Vėl teks „nu-šluoti“ krūvą samdinių, kol pateksite vidun.

Jei turite snaiperio ginklą, pirmas taiki-nys turėtų būti sam-dinys bokštelyje prie-šais tiltą. Jam nukri-

tus, lipkite artimesniu bokštu ir ieš-kokite priešų. Kai kurie kariai iš prie-šingos pusės bandys kirsti tiltą, o kiti eis upe, tad akylai viską stebėki-te ir nevenkite įsijungti šilumos ma-tymą, kad lengviau atskirtumėte tai-kinius. Valery taip pat perspės apie priešus, tad klausykite jos ir jos MP5 ginklo. Kai kurie samdiniai turi kulkosvaidžius, tad neleiskite jiems per daug priartėti. Pastate šalia mini ginklų pozicijų yra likę kariai, tad iš-valę lauką, susitvarkykite su šiuo pa-statu, tada apžiūrėkite likusius, prieš eidami į karinį fabriką. Pakeliui link atominės bombos sutiksime keletą priešų, tačiau nieko tokio, ko neveik-tų jūsų kulkosvaidis.

## 20 LYGIS: VOLCANO

Paskutinis ir sunkiausias žaidimo lygis. Pirmiausia kairėje nuo starti-nio taško yra amunicija — užpildykite visas 14 raketsvaidžio raketų, o ta-da eikite pro gretimas duris. Jūsų laukia mažiausiai devyni sunkiai gin-kluoti samdiniai. Juos „nuimsite“ tik su raketsvaidžiu, tiesiog slapstyki-tės už antrų kolonų nuo durų ir šau-dykite raketą. Vienas iš samdinių taip pat turi raketsvaidį, tad sekda-mi dūmų pėdsakus pirmiausia nu-dėkite jį. Visus iššaudysite tada, kai matysite, kad jūsų „stealth“ matuoklis ištuštėjo. Jei jis pilnas, kažkur vis dar slepiasi priešas. Susirinkite vi-sus likusius šarvus ir nepraleiskite sveikatos paketo prie durų, vedan-čių iš kambario. Pasiruoškite raketsvaidį — jis turi būti pilnas.

Kitame kambaryje jūsų laukia Krieger, baisiai mutavęs nuo tada, kai jį matėte paskutinį kartą. Bosa ir keturis samdinius nugalėti sun-ku. Jei išgirsite skambtelėjimą ant žemės, bėkite kiek įmanoma grei-čiau — Krieger be savo OICW turi krūvą granatų.

Tik pasibaigus animacijos scenai, šokite už stalo. Svarbiausia kuo grei-čiau nukauti samdinius — tai atliksi-te tik su raketomis. Kadangi jos taip greitai neužsitaiso, turite lankstyti-s iš po stalo ir šaudyti raketą reikia-mais momentais. „Nuimti“ keturis samdinius reikia iš kairės į dešinę.

Įsijunkite naktinį matymą — bus lengviau taikytis. Taikykitės į už sam-dinio kairėje esančią sieną. Jei tai-kysitės tiesiai į jį — Valery gali gauti žalą nuo sprogi-mo (jai žuvus vis-kas baigta). Tai sukels kitus sam-dinius, tad veikite greitai. Pasilen-kite sekundei, kol užsitaisys kita ra-keta, tada stokitės ir taikykitės į žemę dešinėje nuo viduryje kam-bario esančios kolonos. Jei pasi-seks, sprogi-mas užmuš du sam-dinius viduryje. Samdinio dešinėje, ko gero, jau nematyti, ir čia pra-deda žaisti sėkmė: turėsite akylai taikytis į laiptelius, einačius per vi-są ilgį toje kambario pusėje, ir ti-





kėtis, kad žala samdinių pasieks. Jei pavyks sunaikinti visus samdinius, liksite visai geroje pozicijoje kovoti su Krieger. Jei nors vienas iš samdinių išgyvens, ko gero, žūsime po sekundės. Samdiniai vaikščiodami nekelia garso, ir nežinosite, kur jie yra, kol nepradės šaudyti.

Vienaip ar kitaip pabaigus su samdiniais, reikia pereiti prie kovos su Krieger, kuris mutavęs ir lokusta ir gali šokinėti nuo grindų ant tiltelio be jokio vargo. Geriausia su Krieger kovoti kuo greitesne serija kulku, kad jis negalėtų padaryti jokio atsakomojo veiksmo. Tam reikalui geriausia tinka P90 ginklas. Kai Krieger toli, naudokite OICW aukšto sprogdimo sviedinius, o kai monstras priartėja, persijunkite į SMG ir „varykite“ jam į galva. Prieš baigiantis šoviniams staigiai pasitraukite priedangai už vienos iš kolonų. Jei neturite P90, turėtų suveikti ir OICW kulkos. Tai sunkiausia kova žaidime, tad nenusiminkite, jei teks ją kartoti keletą dešimčių kartų, kol jums pasiseks.

Pabaigus kovą su Krieger, sužinosite, kad liko nužudyti dar viena asmenį. Spauskite lifto jungiklį ir suraskite ginklų sandėlį. Čia tiesiog prigrūsta šaudmenų bei yra keletas ginklų, tad pasirūpinkite, kad turėtumėte snaiperi, kulkosvaidį, raketsvaidį ir ketvirtą ginklą savo nuožiūra, pavydžiui OICW. Viską pasiruošę, imkite į rankas snaiperio šautuvą ir eikite pro duris į lauką.

Kai praeisite pro antras duris, iškart kriskite ant žemės šalia klaviatūros ir snaiperiu nukaukite lokustą tolimojoje kairėje pusėje. Viso ugnikalnio viršukalnėje yra keturi lokustai ir keturi Fat Boy monstrai. Išbėgti pro duris negalite, mat lokustai yra labai taiklūs šauliai, ir neleis priartėti prie jų. Nukauti juos reikia snaiperiu, tačiau jūsų šūvis sukvies Fat Boy monstrus, tad pirmiausia turėsite susitvarkyti su jais.

Kad ir kaip grėsimingai skambėtų artėjančių Fat Boy žingsniai, niekur nesitraukite iš savo vietos. Persijunkite į priglūdimo režimą ir apsiginkluokite kulkosvaidžiu. Pasirodžius pabaisoms, pradėkite šaudyti į jų galvas. Jei pasiseks, abstrubinsite juos, ir jie nepajėgs padaryti jums daug žalos. Sekite, kiek jų nužudėte, tačiau nepamirškite, kad kulkosvaidis turi pakankamai šovinių tik dviem monstrams, tada reikės jį užtaisyti. Jei Fat Boy pabaisos ateis visa grupė, ko gero, gali tecti pradėti nuo paskutinio išsaugojimo taško.

Žuvus paskutiniam Fat Boy, toliau turėsite tvarkytis su lokustais. Tikėtina, kad du jų yra dešinėje pusėje, tad isijunkite savo karščio matymą ir „nuimkite“ juos, kol jie nepamatė jūsų. Paskutinis lokustas bus toliau ir gali būti sunku jį pamatyti, tad atsargiai judėkite į priekį, kol aptiksite priešą.

Nukovus visus aštuonis pradinius priešus, dar du Fat Boy ateis iš kameros apačioje. Net jei turėsite ne daug sveikatos, turėtu pavykti su jais susitvarkyti, jei neleisite jiems pakilti aukščiau jūsų. Bandykite laikytis šalia vieno iš akmenų, kad galėtumėte prisidengti, jei prireiks, ir pasistenkite ne naudoti raketų – jų dar reikės.

Nukovę du monstrus, keliaukite į kamera, iš kurios jie išlindo, ir važiuokite liftu į stabilizatoriaus viršūnę bei paskutinį saugojimo tašką žaidime.

Turėsite susikauti dar vienoje didelėje kovoje, kol pasieksite Doyle. Susidursite su aštuonių ar devynių pilnai šarvuotų samdinių grupe. Ko gero, daug sveikatos šiuo metu neturite, tad reikės vengti priešų ataku.

Pirmiausia reikia pasisaugoti to,



kad, kai atvažiuojate į viršų, samdinių čia nėra. Jie atsiranda tik kai pasiekiate jų poziciją. Eikite rampa, kol išgirsite radio riksmus, tada grįžkite prie kolonos, kuri yra iškilusi virš įėjimo ant rampos. Iš čia su raketsvaidžiu pradėkite šaudyti į kolonas prie laiptų. Taikykites virš nepropaninių rezervuarų (jie nesprogsta), kad raketos pataikytų į tolimąją pusę. Visi samdiniai yra tenai, tad sprogdimo žala sumažins jų šarvų apsaugą. Keli iš jų patys turi ra-

ketsvaidžius, tad gali tecti pasitraukti iš vietos viena ar kita karta. Jei neturite pakankamai vietos judėti į šonus, užbėkite rampa, kad išvengtumėte smūgio žalos.

Visa ši reikala gali tecti išbandyti kelis kartus. Nepaisant savo sveikatos, tiesiog šaudykite raketą į sienas aplink samdinius, kol jos pasibaigs, arba išnyks „stealth“ matuoklis. Bet kuriuo atveju, teks judėti ir paimti šarvus, kuriuos paliko samdiniai. Nerasite jokių sveikatos paketų, tačiau tai nesvarbu, nes, nors Doyle ir yra paskutinis priešas, jis yra tiesiog laboratorijos darbuotojas, lengvai nukaunamas vieninteliu šūviu į galvą ar keliomis granatomis, mestomis į kambarį.

Viskas. „Far Cry“ iverktas.





sticker  
album

PANINI  
www.paninigroup.com

# Geriausių EUROPOS futbolininkų kolekcija



UEFA

## Euro 2004

PORTUGAL



Albumą galima įsigyti parduotuvėse, kioskuose, knygynuose, didžiuliuose prekybos centruose ir FLINTO redakcijoje (Laisvės al. 35-201, KAUNE).

### albumas + lipdukai

**SVEIKI, FUTBOLŲ FANAI IR GERUS DALYKUS KOLEKCIONUOJANTYS ŽMONĖS!**

Kolekcionavimas — puiki aistra. Jei turi tikslą ir visais būdais sieki jį įgyvendinti.

ŠIO EURO 2004 LIPDUKŲ RINKIMO TIKSLAI GALI BŪTI TOKIE:

1. Surenki visą albumą — tampi EURO 2004 „kapitonu“ ir gauni mini kamuolį iš BENQ. Be to, dar gali laimėti tikrą oficialų ADIDAS kamuolį.
2. Surenki visą vienos grupės (4 komandų) kolekciją — tampi EURO 2004 „teisėju“ ir gauni mini kamuolį iš BENQ bei gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą metams.
3. Surenki visą vieną savo mėgstamiausią komandą — tampi EURO 2004 „treneriu“ ir gauni BENQ ženkliuką bei gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą metams.
4. Surenki visų komandų nuotraukas (kuriose visa komanda susideda iš dviejų dalių) — tampi EURO 2004 „žaidėju“ ir gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą ketvirčiui. Surinkti ir mus informuoti reikia iki 2004 08 01. Albumą siųsk: EURO 2004, p.d. 2392, Kaunas 44015. Mes grąžinsime albumą kartu su prizais ir siurprizais.



#### NEPAMIRŠKI!

- Gali keistis lipdukais su draugais.
- Trūkstantį lipduką gali gauti už 5 lipdukų pakelius, jei atsiysi juos adresu EURO 2004, p.d. 2392, Kaunas 44015. Įdėk sau adresuotą voką ir už kiekvienus 5 atsiųstus pakelius gausi reikalingą lipduką.

SĖKMĖS!!!!

## PASIJUSK FŪLĖS ŽVAIGŽDE! LAIMĖK TIKRĄ OFICIALŲ EURO 2004 FUTBOLŲ KAMUOLĮ!

KIEKVIENAS iki 2004 m.  
liepos 5 d. atsiųstęs 6 pakelius  
mūsų EURO 2004 lipdukų gali  
laimėti oficialų EURO 2004 kamuolį!



Jei šio kamuolio  
nelaimėsi lipdukų  
žaidime — būtinai  
išsiųsk parduotuvėlei!

**ADIDAS**  
specialiai 2004 metų Europos  
futbolo čempionatui sukūrė futbolų  
kamuolį ROTEIRO. Kuriant šį kamuolį buvo  
panaudotos naujos technologijos, o rezultatas —  
naujas standartas atitiktis futbolų kamuoliams.  
Kamuolys išsiskiria tuo, kad jo paviršiuje  
nėra siūlių. O pagal pirmus garsų futbolininkų  
atsiliepimus galime teigti, kad tai  
labai jautrus ir tikslus kamuolys, skirtas  
greitam ir techniškam futbolui. Įvarčių  
turi tikrai padaugėti, o mes  
galėsime mėgautis gražiu  
žaidimu...

Tuščius pakelius  
siųskit adresu:  
EURO 2004,  
p.d. 2392,  
44015 KAUNAS.  
Nepamirškite  
parašyti savo  
vardo, pavardės,  
adreso ir telefono.





## DVIKOVŲ KARALIUS

Antraštė ir „Diablo II: Lord of Destruction“ (toliau – LOD) kadrai jūsų galvoje turėjo sukelti chaosą. „Quake“, „Unreal Tournament“, „Counter-Strike“ (rašydamas šypsąsi) žaidėjai, turbūt manęs nesupras, jei pasakyčiau, kodėl nusprendžiau „Diablo II“ „suteikti“ tokį skambų titulą: tik šiame žaidime patirsite kas yra adrenalinas, įtampa, pasiruošimas ir tikras „hardcorinis“ pasišventimas tikslui. Tai beveik magiška. LOD yra arčiausiai to, kas vadinama dvikovos esme.

Kad kiti dvikovų mėgėjai nesudraskytų žurnalo, pasakyčiau, jog nesu naujokas, ir šia specifine žaidimo forma mėgaujosi jau beveik visa dešimtmetį. Legendinis, kultinis DOOM, šiek tiek „Quake“, keletą metų „Quake II“ ir „Quake III: Arena“. Ilgai žaidžiau „Counter-Strike“ ir esu pakankamai daug laiko praleidęs prie „Unreal Tournament“ bei „Half-life“. Jaučiuosi turintis moralinę teisę pasakyti, jog nė vienas iš jų net žaidžiamas turnyre ar su pačiais geriausiais žaidėjais nesuteikia tiek malonumo, kiek LOD dvikovos. Tačiau apie viską iš eilės.

### PAKARTOTAS GYVENIMAS

LOD esmė – išlikimas ir siekis tapti geriausiu. Nė vienas (su retomis išimtimis) iš žaidžiančių Battle.net tin-

kle niekada nežaidė LOD tam, kad pajustų malonumą vykdydami užduotį – iš esmės „kvestus“ žaidžiamam tam, kad būtų galima rasti geresnius daiktus. Kolekcionavimas, kolekcionavimas ir tobulumas. Visur: ginkluose, būžuterijoje, šarvuose ir talismanuose – „čarmuose“, savybių dėliojime ir netgi išvaizdoje. Nuolatinė idealo paieška. Dėl to žaidėjai dešimtis tūkstančių kartų keliauja pas tuos pačius monstrus tais pačiais maršrutais ir juos be gailėsčio žudo, idant šie „pabertų“ ką nors unikalaus, reto ir labai geidžiamo. Kai pasiekiamas tobulybė (nesusikačiuojami turtai ir garsaus bei patikimo prekybininko vardas), neišvengiamai ateina toks laikas, kai jautiesi tuščias ir jau viską gyvenime pasiekęs. Tada tu nori... dar. Azarto, pavojaus ir... kažko naujo. Tuomet pasirenki sunkiausią ir labai brangų kelią – dvikovas. Vienas prieš vieną.

### MIRTIS – VIENINTELIS PRIEŠININKAS

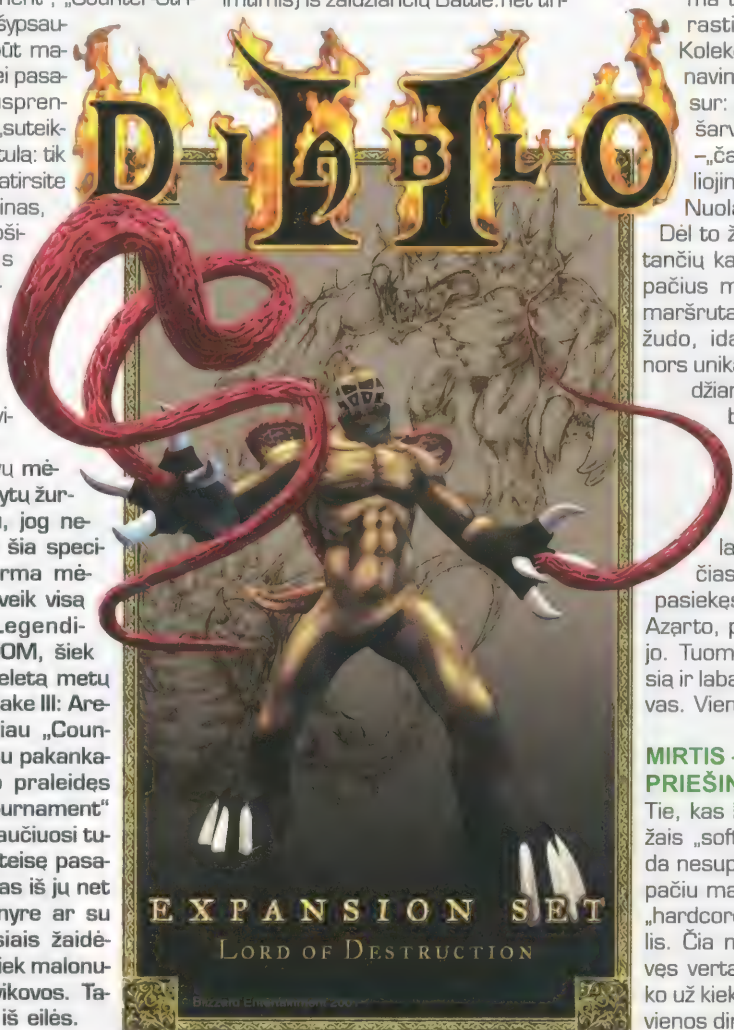
Tie, kas LOD žaidė, žaidžia ir žais „softcore“ režimu, niekada nesupras, koki iššūkį ir tuo pačiu malonumą savyje slepia „hardcore“ – mirtingųjų pasaulis. Čia mirtis – vienintelis tavęs vertas priešininkas. Ji tyko už kiekvieno kampo, už kiekvienos dingusio Interneto ryšio

sekundės ar „užlūžusio“ kompiuterio, tačiau tik ji gali suteikti tą malonų, adrenalino kupiną virpulį. Todėl tikros dvikovos ir vyksta tik „hardcore“. Ir tik barbarų klasėje. Visa kita – nesąžininga ir amoralu. Burtai, strėlės – tiems, kas bijo susitikti su savo priešininku akis į akį ir tik sugeba pribaugti savo priešininką. Druidai, žudikės ir paladinai – tuščios ir menkavertės veikėjų klasės, kai kalba sukasi apie mirtį nuo gyvo žmogaus valdomo priešininko rankos. Dvikovoje. Dugiau ar mažiau sąžiningoje, tačiau visada fatališkoje. Barbarų dvikovos (toliau BvB) yra savižudiškas malonumas, gryniausia baimės, suvokiant savo neišvengiamą baigtį, forma. Kodėl taip yra? Paklauskite tu, kurie šoka su parašiotu iš lėktuvo arba dalyvauja automobilių lenktynėse. Kai tu esi arti mirties, viskas atrodo kitaip: pojūčiai, vertybės ir savojo „aš“ suvokimas. Nesukubėkite juoktis dėl tokio palyginimo – LOD'e realybę pakeičia fantazija, tačiau adrenalinas yra toks pat.

### DAMAGE IS KING...

„...Speed Kills. Style is Everything“. Toks buvo mūsų klanų moto. Šiuose žodžiuose slypi visa dvikovų esmė – pradedant pasiruošimu, baigiant pačia dvikova.

Tipiškas barbaras turės skydą ir karda. Kitas (jietimis ar mėtomais ginklais apsiginklavusius) barbarus palikime visiškiems bepročiams – tai garantuota savižudybė. Aš nevertinu barbarų, kurie yra sukurti būtent tam, kad



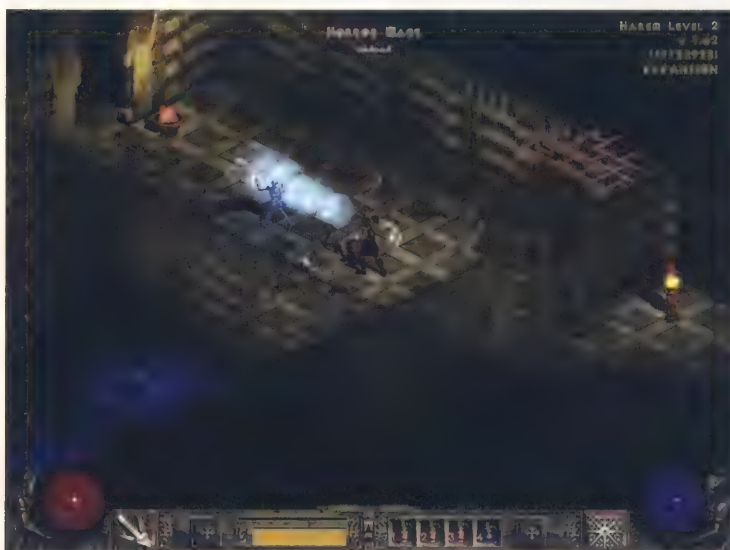


galėtų ramiai stovėti savo kamputyje, kol kas nors juos iškvies į dvikovą. Vertinu tokius barbarus, kurie gali išgyventi net Cow King'o ir jo „karvučių“ minios viduryje. Tokie barbarai patys brangiausi, nes gyvybę jie semia iš „Vitality“ gajumo, o tam, kad šie barbarai darytų pakankamai žalos, reikia pačio geriausio ginklo, kuris visada kainuoja pasakiškai daug. Tai tokie barbarai, kurie visus savo laisvus charakteristikų taškus išleidžia tam, kad didintų „Vitality“. Visų pirma reikia pamiršti 1.10 LOD versiją – tai nesamonė, todėl aš remiuosi 1.09 versija, iš kurios galima išmokti visus pagrindus ir nereikia „knistis“ 1.10 versijos sujungtu igūdžiu beprotybės.

Šiems kardsams reikia būtent 189 jėgos. Dublikatų vartotojams tiek nereikia, nes jie naudoja „bekūnius“, „ethereal“) ginklus, kurių reikalinga sumažinti 10 procentu. Mes į tokius nežiūrėsime. „Plikas“ jėgos kiekis turėtų būti kažkur apie 90, todėl prieš kurdamas BvB barbarą, iš pradžių susirinkite visus reikalingus daiktus. Tai užtrunka ilgai ir kainuoja nežmoniškai daug. Kaip pavyzdį galiu pateikti savo barbaro kainą, kurio daiktai „geriausiais laikais“ kainavo apie 60-65 „Stormshield“us“

## VIKRUMAS („DEXTERITY“)

Jo reikēs 222, kai barbaras pasieks 99 lygi. Kodėl? Todėl, kad naudojant „Stormshield“, toks vikrumo kiekis yra būtinas, norint pa-



## SAVYBĖS

Vienas taškas, išleistas gajumui, suteiks 8 papildomus gyvybės („Life“) punktus. Normalūs barbarai privalo turėti 3000-3500 gyvybės punktus. Geras barbaras turės 4000, o maniškiai turėjo 5000-5300 punktų. Visa tai pasiekama su maksimaliai pakeltais „Battle Orders“ ir pilnu geriausių gyvybinių/žalos talismanų inventoriui. Tokiam barbarui nereikia nė vieno iš super-unikalių 1.08 versijos daiktų, kurie duoda daug gajumo (Arkain's Valor, Harlequins Crest ar Gerke's Sanctuary). Prie tokio gajumo pridėjus aukštą daromos žalos lygį, smūgiavimo greitį ir gerą „life leech“ (gyvybės „siurbimą“), barbaras tampa nesustabdoma žudymo mašina. Papildoma žala, kurią toks barbaras gautų išleisdamas taškus „Strength“ (Jėgai), yra nežymi, todėl neverta aukoti savo gajumo.

## JĚGA („STRENGTH“)

Jos negali būti daugiau nei 189 (su daiktais). Niekada nereikės daugiau, kadangi sunkiausias daiktas, kurį BvB barbarui reikės pakelti, yra kardas – „Colossus Blade“.

siekti maksimalią galimą 75% bloko tikimybę. Blokavimo formulė yra tokia:

$$(\text{bazinis skydo blokas} * [\text{Dex-15}]) / (\text{chl} * 2) = \text{jūsų bloko tikimybė}$$

**Dex** – vikrumas

**Civl** – jūsu barbaro lygis

Geriausias skydas, kaip jau turbūt supratote, yra „Stormshield“ – kurio statistikos yra ištis spūdingos: +30 jėgos, 35% fizinės žalos sumažinimo (DR), geras ir greitas blokavimas, be to, net keletas atsparumų magijai („resistances“).

Siekti 99 lygio neapsimoka, nes tai užtrunka labai ilgai ir gali atsi-bosti, o jūsų tikslas – dvikovas, ar ne? Optimaliausias — 90 ly-gis, tada reikės 203 vikrumo punktu.

Visas vikrumas „surenkamas” taip pat daiktų pagalba, todėl jo „plikas” kiekis neturėtų būti labai aukštas – 100-120. Mano barbarai turi apie 100-105, kai jų lygis yra 90. Dabar būtų laikas atsakyti į viena, jums tikriausiai iškilusi klausimą — „Kodėl kalbėdamas apie savo barbarą, aš kalbu daugiskaitą?”. Taip yra todėl, kad jie visi anksčiau ar vėliau miršta...



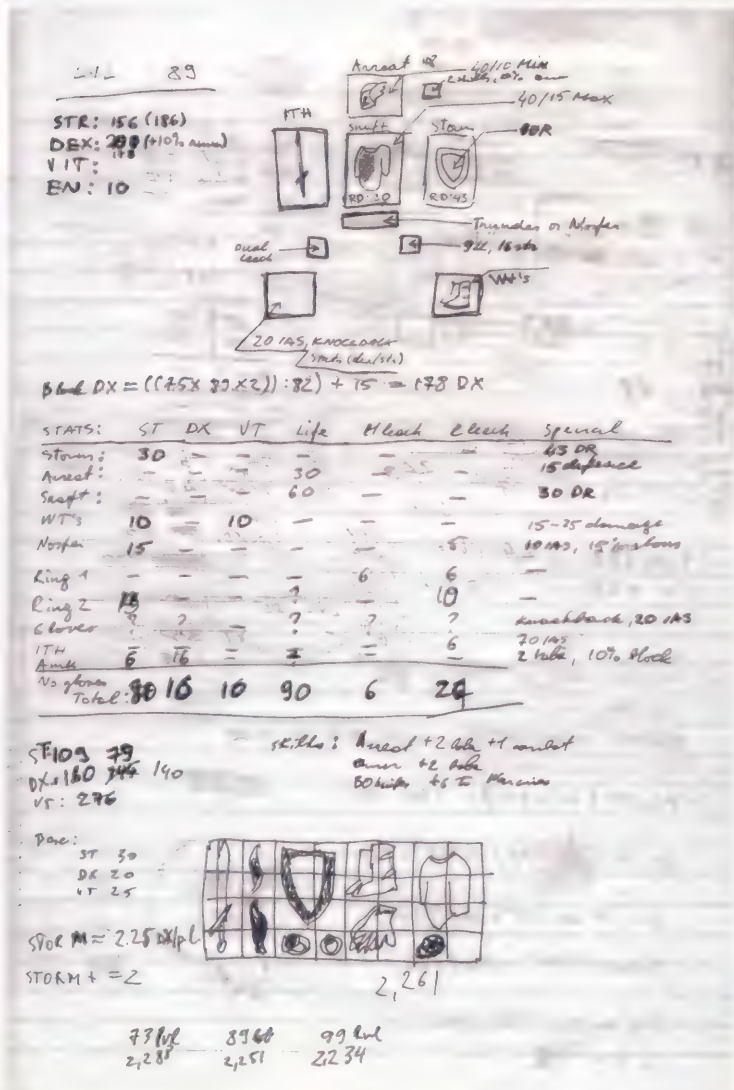
## GAJUMAS („VITALITY“)

Jam išleisite viską, kas liks nuo jėgos ir vikrumo, nes energijai („Energy“) nereikia išleisti nė vieno punkto — ji bus tokia pati (10).

## ĮGŪDŽIAI

Sis barbaras, be jokios abejonės, yra „Whirlwind“ (toliau WW) ir „Berserk“ (toliau Z) specialistas.

Visi kiti igūdžiai gali būti naudingi prieš monstrus, tačiau tik šie du realiai gali užmušti kitą barbarą. Nesigilinsiu į tai, tačiau pasakyčiau tik tiek – atakuojant su WW galima judėti, o iš visų „stovimų“ igūdžių vienintelis Z turi aukštą žalos koeficientą. Tai, kas naudojama be skydo, pvz.: „Frenzy“ atrodo graudžiai, nes barbaras be skydo – mires barbaras.









rio" galima naudoti bet kuriuos kitus gerus šarvus, nes jų 30% DR savybė niekam nereikalinga. Vietoje „String of Ears" galima naudoti kitą diržą, tačiau tam reikia į kitus daiktus (skydą ir šalimą) įdėti BER runas. Neverta ir brangu. Be to, neliks vietos Ed/IAS brangakmeniams. Kita vertus, galima turėti komplektą daiktų, kuriuos naudojant, DR būtų daugiau nei 100%, nes jeigu susitiksime kvailėli, kuris naudoja „Gavel of Pain" plaktuką ir bando jus užkerėti „Amplify damage" magija, jam nieko neišeis – didesnis nei 100% DR apsaugo nuo šio kero. Priešininkas per daug pasitikės savo jėgomis ir taps lengvu grobiu – tik kontroliuokite savo emocijas. Ypatinai vertingų ir unikalių pirštinių nėra, todėl reikia naudoti arba IAS (su vikrumo ir jėgos plusais), arba IAS (su LL – jėgos ir vikrumo plusais). Aš turėjau tokias pirštines – labai brangios, tačiau už jas galima atiduoti viską. Dažniausiai naudojamos pirštinės yra iš „Immortal King's" rinkinio. Jos turi 20 jėgos ir 20 vikrumo, o tai beveik lygu 350 gyvybės. Nereikia nuvertinti ir paprastų bei pigių dalykų...

## BIŽUTERIJA

Geriausias amuletas, kurį aš esu matęs (tai buvo iš mano asmeninės kolekcijos) yra su „Horradric Cube" pagamintas amuletas. Jis turėjo +2 barbaro igūdžiams, +10% bloko, +14 vikrumo, +14 jėgos ir +35 gyvybės. Bendroje sumoje jis man suteikdavo beveik 500 gyvybės taškų! Kiti geri variantai yra tie, kuriuose pliusus charakteristikoms pakeičia LL arba ML, o tie, kurie buvo perkelti iš klasikinio „Diablo 2", galėjo turėti net abi savybes (kaip, beje, ir yra 1.10 versijoje). Kitas geras variantas yra „Cat's Eye" (tiems, kurie ekscentyviai naudoja Z: +20 IAS, +20 vikrumo). Daugiau vertingų variantų nėra. Jei nėra aukščiau išvardintų variantų, galima naudoti bet ką, kas atitinka mūsų barbaro koncepciją.

Žiedai – dar didesnė problema, nei amuletas, nes... jų reikia dviejų. Geriausi iš jų yra taip vadi-



nami „Blood Rings", sukuriama su „Horradric Cube". 6% LL, +vikrumas arba jėga – yra geriausias variantas. Aš esu turėjęs žiedą su 10% LL, 15 jėgos ir 16 vikrumo. Taip pat gerai yra vertinami iš klasikinio „Diablo 2" perkelti žiedai, turintys ir ML, ir LL (kaip ir amuletai). Vieni iš populiariausių variantų yra „Raven Frost" (20

vikrumo ir „Cannot Be Frozen" savybė, kuri yra labai reikalinga „berserkams") ir „Bul-Kathos' Wedding Band" (+1 visiems igūdžiams, nemažai gyvybės ir 3-5% LL – visos reikalingos savybės).

## TALISMANAI

Tokie talismanai, kokie reikalingi mūsų sukurtam barbarui, yra labai brangūs, nes jie yra „vienkartiniai" – mirus „hardcore", jie išnyksta. Patys geriausi yra „Fine Small Charm of Vita" (idealus variantas – +3 žalos ir +20 gyvybės) bei „Sounding Charms of Vita" (pliusas prie „Battle Orders" ir gyvybės, tačiau vertinigi tik tada, kai gyvybės duoda 35-40). Dvikovų aukso amžiuje kiekvienas toks talismanas kainavo vieną „Stormshield'a" – štai iš kur tokia mano barbaro daiktų kaina. Kadangi tokių talismanų gauti beveik

neįmanoma, todėl visi variantai, kurie jums duoda gyvybės, žalos ar sutaupo charakteristikų, yra teisingi. Atskiros paminėjimo verti maži talismanai su dideliu kiekiu nuodų – jų poveikis labai demoralizuoja priešininką.

## VIETOJ PABAIGOS

[daiktus reikėtų (labai rekomenduojama) sudėti brangakmenius, 40% ED ir 15 prie minimalios ar maksimalios žalos. Tuo galima ir baigti. Kas toliau? Toliau – sėkmės dvikovose. Turite puikų BvB barbarą. Prisiminkite mūsų klaną šūki. Dvikovos LOD'e yra ne tik išgyvenimas – tai ir garbė. Nesikeikite ir nemeninkite priešininko, padėkokite už gerą dvikovą (net jeigu jis iš jūsų šaiposi), atsiprašykite už sutrukdytą, kai ko nors klausiate, taip pat teiraudamiesi, ar jis norėtų su jumis susikauti. Sąžiningas žaidimas gali sutrukdyti jums laimėti, tačiau iš jūsų verto priešininko sulauksite pagarbos, kuri kartais gali būti kur kas malonesnė už adrenalina ir laimėjimo sukeltą ekstazę. Mes visi žmonės, ir kas žino, galbūt pasielgę pagal visus riterių kanonus, susirasite dar vieną draugą. Svarbiausia, jog tai tinka ne vien žaidimui.

# DIABLO





## GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

### „Project IGI“

3 lygis

Niekaip nepereinu šio lygio, labai daug priešu.

Dalius, Panevėžys

Stenkitis eiti tyliai, keldamas kuo mažiau triukšmo. Daug kur imanoma nudėti po vieną priešą, kitiems nė nepastebėjus. Kai kada kiti priešai atbėga po nužudymo, bet jei greitai ir tiksliai su jais susidorosi, nereikalingo triukšmo nekils. Apskritai IGI — ne iš tų žaidimų, kur galima eiti kaip tankui ;).

### „Hitman Contracts“

IV misija

Nenušaučiu dviejų vyrų. Kaip juos nušauti ir pabėgti?

Vaidotas, Utena

Jei kalbi apie du sargybinius, kurie stovi ir kalba apie medžioklę, tai geriau jų nešauti, o palaukti, kol jie baigs pokalbį ir nueis skirtingomis kryptimis. Tada tu sėlink paskui tą, kuris eis į pietus, o vėliau nusioksi ten, kur tau reikia.

Beje, pilną šio žaidimo perėjimą „Silent Assassin“ rangą galima rasti mūsų gerų draugų žurnale „VA PlayStation“. Kadangi žaidimas multikonsoles, patarimais pasinaudoti galima ir žaidžiant PC.

### „Halo: Combat Evolved“

Pradžioje, kur gauni bagį, yra toks didžiulis tarpas, per kurį reikia pervaziuoti kažką paspaudus. Ką reikia paspausti?

Dovydas, Panevėžys

Jei gerai išsižiūrėsi, dešinėje pusėje pamatysi kopėčias. Užlipk jomis ir eik tiesiai. Čia bus raudonas jungiklis, kurį paspaudus atsiras tiltas, per kurį galėsi pervaziuoti niekieno netrukdomas.

### „Tony Hawk's Pro Skater IV“

San Francisco

Kaip išgelbėti vyriškį, kurį užpuolė jūros liūtai?

Mindaugas, Kaunas

Aplink aptvarą stovi žvejai. Tau reikia pamaitinti visus jūros ruonius. Bevažiudamas, padaryk „slide“ ant bet kurio suolelio, kur stovi vieno iš žvejų reikmenys. Jis prieis, tada greitai padaryk „slide“ ant turėklo, kur kabo jo žuvis. Tai padaryk su visais žvejais ir žmogus bus išgelbėtas.

### „Štirlicus 3“

3 lygis

Ar galite parašyti visa lygio perėjimą?

Julius

Kalbėkite su frau Zaurich keturis kartus. Reikia surasti maisto katei. Eikite į koridorių, atsідarykite dangtelį ir virdulį su tepalu. Grįžkite į kupe ir kalbėkite su invalidu. Po to panaudokite ant jo virdulį. Invalidas duos ledų, kuriuos atiduokite frau. Ji pamaitins katę. Katė užmigs. Spauskite ant katino, ir Štirlicus užmes krepšį kartu su katinu ant lentynos. Katinas kai ką padarys inteligentui ant galvos. Inteligentas pašoks ir atsisės priešais. Paimkite iš jo mokslinį žumalą. Eikite į kairę, į mašinisto kabiną. Tris kartus spauskite ant roboto — mašinisto, jis pareikalaus programos atnaujinimo, panaudokite ant jo žumalą. Programa atnaujinta, ir traukinys važiuoja be sustojimų. Teterio kaimė dar neišlipsite, spauskite ant roboto, kuris užsinorės būti suteptas. Eikite į koridorių, pakalbėkite su girtuokliu, ir jis duos butelį su gėrimu. Atidarykite koridoriaus duris. Naudokite butelį ant durų — padvigubės jėgų, ir atsirasite paskutinio vagono aikštelėje. Tris kartus pakalbėkite su Keršytoju ir paimkite pistoletą (ant grindų, prie rankos). Šaukite į raitą persekioją. Vėl pakal-



bėkite su Keršytoju ir paimkite iš jo brangakmenius, kuriuos po to perpilkite į virdulį. Eikite į mašinisto kabiną. Naudokite virdulį ant roboto, tas suges. Aliarnas! Naudokite virdulį ant butelio ir gausite sprogstamą mišinį. Naudokite tą butelį ant katės. Taip atsiras dar vienas sudėtinis gėrimo elementas. Tada viską neškite girtuokliui, kuris išgers ir nusiuks. Traukite stop — krana. Štai ir Teterio kaimas.

### „The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring“

Aprašykite visą pabėgimą nuo juodojo riterio, kai Frodas parduoda namą savo tetai.

Aurimas, Utena

Šioje vietoje nereikia jokio perėjimo. Paprasčiausiai, kai netoli tavęs stovės juodasis riteris, mesk akmenį kur nors toli nuo savęs. Jis nuskubės ten, o tu tuo metu galėsi pabėgti pro tiltą nepastebėtas.

### „Max Payne“

1 misija

Vieta, kur pakeltas tiltas per upe. Kitame gale konteineris. Kaip iš čia išeiti?

Aloyzas

Reikia pro tvorą šauti į kaladėles, pristabdančias sunkvežimį nuo riedėjimo. Šūvis jį išmuš, sunkvežimis nuvažiuos ir praėjimas atsідarys.





## HITMAN CONTRACTS

Pastaba: reikia redaguoti žaidimo failą, susikurkite atsarginę kopiją prieš tęsdami. Su teksto redaktoriumi atsidarykite failą hitmancontracts.ini žaidimo kataloge. Prirasykite šias eilutes failo pabaigoje:

### Quote:

EnableCheats 1

Tada veskite kodus.

### Efektas — Kodas

Lėtas režimas — IOISLO  
Bomba — IOIER  
Atstatyti sveikatą — IOIHITLEIF  
Bokso režimas — IOIHITALI  
Mirtina iškrova — IOILEPOW  
Gravitacija — IOIGRV  
Elektrinio plaktuko režimas — IOINGUN  
Mega Force režimas — IOIPOWER  
Dievo režimas — IOIRULEZ  
Kartoninio vamzdžio ginklas — IOIPENNY

## RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Žaisdami spauskite „enter“ ir veskite kodus

### Efektas — Kodas

Pridėti nurodytą kiekį visų resursų — cheat resource all+[skaičius]  
Užmušti objektą ar visus pasirinktus — cheat die [vardas arba nieko]  
Alijansas su tauta — cheat ally [vardas]  
Taika su tauta — cheat peace [vardas]  
Karas su tauta — cheat war [vardas]  
Nustatyti sunkumą — cheat diff [0-5]  
Nugalėti tautą — cheat defeat [vardas]  
Pabaigti nurodytus pastatus ar sekanti daikta eilėje — cheat finish  
Numesti atominę bombą nurodytoje vietoje — cheat nuke



## DEAD MAN'S HAND

Žaidimo metu spauskite „Esc“. Tada pauzės metu spauskite ~ ir iškviškite konsolę. Veskite kodus. Pastaba: ką vedate nematysite, be to pradėjus naują lygį reikės vesti iš naujo.

### Efektas — Kodas

Dievo režimas — god  
Visi ginklai — allweapons  
Maksimali amunicija — allammo  
Skrydžio režimas — fly  
Kiaurai sienas — ghost  
Išjungti skrydį ir ėjimą kiaurai sienas — walk  
Likti po vandeniu be žalos — amphibious  
Teleportuotis į vietovę, į kuria žiūrite — teleport  
Pakeisti žaidėjo dydį — changesize <skaičius>  
Nustatyti žaidėjo greitį — setspeed <skaičius>  
Nustatyti maksimalų šuolio aukštį — setjumpz <skaičius>  
Nustatyti gravitaciją — setgravity <skaičius>  
Kamera už nugaros — viewself  
Jungti nematomumą — invisible <true arba false>  
Iškviešti pasirinktą klasę — summon <klasės vardas>



## GRAND THEFT AUTO II

Vietoje vardo įveskite GOURANGA ir įjungsite kodų režimą. Tada veskite kodus.

### Efektas — Kodas

„Elvio klando“ žmonės — LASVEGAS  
\$200,000 — DANISGOD  
99 gyvybės — CUTIE1  
Visi bonus lygiai — TUMYFROG  
Visi lygiai, ginklai, dievo režimas — IAMASUCKER  
Visi trys miestai — BEMEALL arba UKGAMER  
Visi ginklai su pilna amunicija — GODOFGTA  
Dviguba žala — SCHURULZ  
Elektrinių spindulių ginklas — VOLTTEST  
Ugniasvaidis — FLAMEON  
Nemokamas pirkimas — EATSOUP  
Kortelė išleidžianti iš kalėjimo — JAILBAIT  
Negali būti areštuotas ar užmuštas — RSJABBER  
Padidintas brutalumas — BEEFCAKE  
Nematomumas — HUNSRUS  
Maži automobiliai — FISHFLAP





**2004** metų birželio 1 dieną Taivanyje, Taibėje prasidėjo viena didžiausių pasaulyje kompiuterinės technikos parodų — „Computex 2004“. Pernai netikėtas plaučių ligos antpuolis privertė parodos organizatorius renginį perkelti iš birželio į rugsėjį. Šiomet, nors Kinijoje vėl užfiksuoti šios ligos židiniai, atrodo, kompiuterinės technikos reikalai daugeliui pasirodė kur kas svarbesni, nei baimė užsikrėsti.

Šiomet paroda vyko keturiuose paviljonuose, užėmė 58 730 kvadratinį metrų (pernai – 51 360) ir pasiekė dalyvių rekordą – 1 329 (pernai – 1 241). Susidomėjimas renginiu milžiniškas – sulaukta apie 25 tūkstančių pirkėjų ir virš 80 tūkstančių lankytojų. Parodos organizatoriai: „TAITRA“ („Taiwan External Trade Development Council“) ir „TCA“ („Taipei Computer Association“). Renginio sritys: kompiuteriai, jų plokštės, komponentai, komunikacija, periferija, monitoriai, įėjimo įrenginiai, kaupikliai, programos ir priedai.

Dabar išsamiau apie kai kuriuos parodoje pristatytus gaminius.

„Abit“ pristatė naujas pagrindines kompiuterio plokštes, skirtas darbui su „Intel“ 915 ir 925 „čipseis“ bei su naujuoju „AMD“ sprendimu – „Socket 939“ („Athlon 64“). Visos naujosios kartos plokštės pavadinime turi aštuonetuką. Pavyzdžiui, „AA8 DuraMax“ arba „AG8“. Minėtos plokštės išdėstytos viena, todėl „Abit“ sugalvojo joms vienodą „mGuru“ sistemą. Viena iš sistemos funkcijų leidžia sekti procesoriaus ir aplinkos temperatūrą bei ventiliatoriaus sukimosi greitį. Pranešimai apie neteislingą darbą išsiunčiami „MSN“ arba elektroniniu paštu. Paspaudus atitinkamą dažnio klavišą, galima išrinkti įvairius „turbinimo“ parametrus.

Dar vienas idomus faktas, susijęs su „Abit“ – kartu su Džonatanu „Fatal1ty“ Vendeliu, daugkartiniu kибersporto profesionalu lygos čempionu, kompanija nutarė tobulinti pagrindinę kompiuterio plokštę, skirtą žaidimams, kol bus pasiektas idealus variantas. Iki galutinio produkto, savaime suprantama, dar labai toli (jei išvis pasiekiama), tačiau tikslas iškeltas.

„Coolink“ demonstravo naują aušintuvą „BAT“, turintį masyvų radiatorių. Visas įtaisas plonesnis už daugumą kitų modelių, o per visą jo aukštį eina didelis šiluminis vamzdelis. Orą pučia vienas didelis ventiliatorius, įtaisytas iš šono.

„ECS“ taip pat nenusileidžia kitoms firmoms ir siūlo plokštes „Socket T“ su „PCI Express“ ir DDR2 atmintimi. Dar vienas idomus sprendimas – AGP jungtis išspresta kaip dvi „PCI Bus Master“ ir pavadinta „AGP Express“. Kompanijos teigimu, kai kurie testai rodo šios jungties visišką atitikimą „PCI Express“ jungčiai, o

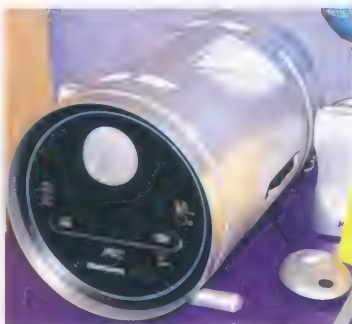
kiti pateikia iki 25% prastesnius rezultatus.

„Acer“ pristatė naują „notebook“ – „Ferrari 3200“, kuris papuoštas klasikine žymaus automobilio spalva – raudona ir padabintas žymiuoju arkluku.

„FIC“ gamins miniPC „Condor“ turi SFF (small form factor), verta geriausių „Shuttle XPC“ pavyzdžių. Originalus korpuso atidarymo metodas: tereikia paspausti vieną mygtuką, ir korpusas pasidalina į dvi dalis. „Condor“ leidžia tvirtinti plokštę iš priekio, o triukšmo koeficientas neviršija



27 dB. Numatoma komplekto kaina apie 280 dolerių. „Piston“ nuo kitų „miniPC“ skiriasi cilindrišku korpusu. Tiesa, jis jau buvo demonstruotas „CeBit“ parodoje, tik šį kartą gamintojas teigia, jog prekyboje kompiuteris pasirodys rugpjūčio mėnesį. Pagrindinė plokštė įtvirtinta korpuso viduryje, iš viršaus ir apačios užtikrinamas oro srautas. Korpusė įrengtas „WiFi“ tinklas, garsas ir garšialkalbiai. Pernešimo patogumui suprojektuota rankenėlė.

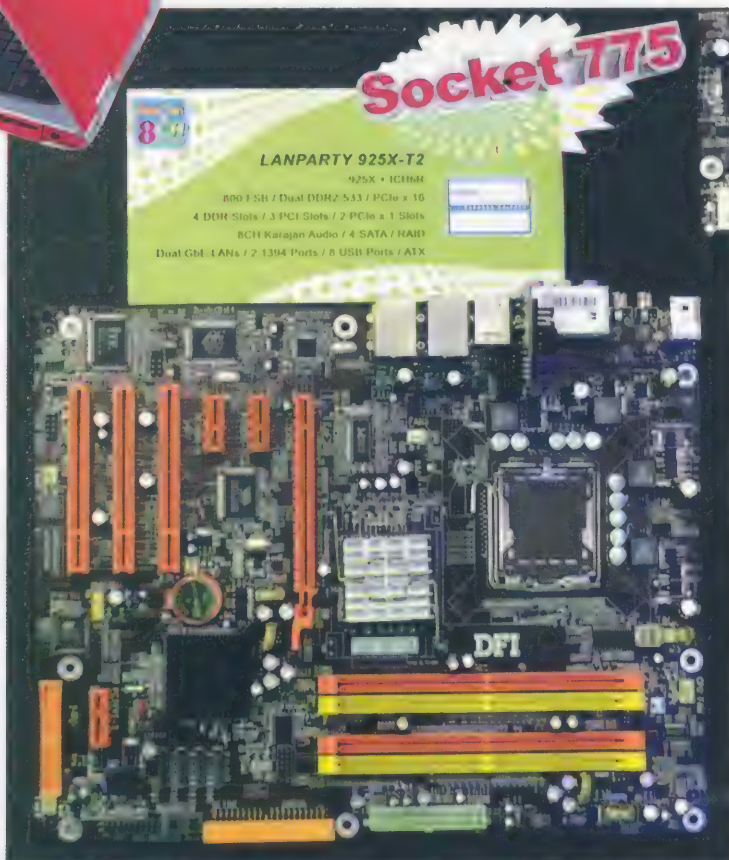


„Ali/Uli“ deda daug pastangų į pietų tilto M1573 magistralei „PCI Express“ kūrimą. Tiltas turės 8 didelio greičio USB „portus“, „High Definition Audio“ technologiją ir keturis „Serial ATA“ „portus“, palaikančius RAID. Be to, ji galima pajungti prie bet kokių šiaurinio tilto, turinčio ne mažiau nei tris „PCI Express“ linijas.

Kitas kompanijos pristatytas produktas – „HyperTransport“ „Intel“ platformai.

pranešačia apie nesklaidumus tinkle, „WiFi-G“, palaikančią beveik ryši, „AI NOS“, padedančią dinamiškai „turbinimui“, ir „Stack Cool“, kuri turi papildomą kontaktinį sluoksnį plokštės apačioje, skirta temperatūros sumažinimui.

Tarp „Compro“ produktų dėmesį verta atkreipti į plokštę „PCI Video Mate TV DVB-T“ su „Philips“ koderiu ir daugybe video funkcijų. Tiesa, ji skirta skaitmeninei televizijai, todėl mums nėra itin aktu-



Šiaurinis M1685 tiltas turi dviejų kanalų DDR ir DDR2 atminties kontrolieri, bei „PCI Express“ „interfeisą“. Pietinis tiltas pavadintas M1567 ir suderintas su AGP8x „interfeisu“. M1689 siūlo sprendimą – „Athlon 64“ su „Socket 939“ bei 1 GHz „HyperTransport“, AGP8x, dviem „Serial ATA“, aštuoniais USB, šešiais PCI, audio ir tinklo „interfeisais“. Vieną pirmųjų M1689 pirkėjų tapo „Asus“.

„Transmeta“ pristato 90 nm procesorių „Efficeon“, veikiantį 1,6 GHz dažniu. Naujasis TM8620 turi 192 KB kešo L1 ir 1 MB kešo L2 (darbinė juosta – nuo 900 iki 1100 MHz ir labai mažas energijos vartojimas).

„Asus“ pristatė didelę, naują pagrindinių plokščių seriją. Šios plokštės skirtos „AMD“, „Socket 939“ ir „Intel“ „Socket T“ architektūroms. Serija pavadinta P5 ir turi funkcijas: „AI Net2“,

ali. Tačiau gamintoja turi ką pasiūlyti ir analoginei televizijai. „VideoMate for You“ – TV imtuva su USB „interfeisu“.

„DFI“ taip pat nesnaudžia ir ruošiasi „Socket T“ bei 915/925X. Tai rodo jos naujausi gaminiai – plokštė „LANParty 925X T2“ paruošta geriausiai ir turi papildomą antrą gigabitinį „Ethernet“, „interfeisą“ bei priedus, skirtus viso kompiuterio pernešimui ant nugaros ;).

„Foxconn“ nėra labai žymi kompanija, tiesa? Tačiau, kad ir kaip būtų keista, ji yra stambi pagrindinių plokščių gamintoja Taivanyje. Ji – stambiausias eksportuotojas į Kiniją. Taip pat ji gamina jungtis, kabelius ir paprastus komponentus. Pagrindinį pelną gaudama iš jungčių, firma gali leisti sau pardavinėti pagrindines plokštes sumažintomis kainomis, kartu išlošiant kiekia. Gi jungtys pasižymi patikimumu, tik neturi kai kurių funkcijų. Be abejo, vis-





kas  
tobuli-  
nama.

Pagrindinis  
„Hitachi“ akcen-  
tas parodoje — di-  
delės talpos kietieji diskai: „DeskStar 7K400“ (400 GB, „interfeisas“ „UltraATA/100“ arba „Serial ATA 150“) ir „UltraStar 10K300“ (300, 147 arba 74 GB, „SCSI“ ir pagerintas našumas).

„Mobinote“ muzikos ir vaizdo grotuvas „DVX-P0D“ gali tapti „žvaigžde“ portatyvios elektronikos padangėje. Jis turi kietąjį diską, gali groti MPEG-4 („DivX“, „Quicktime“ ir „Windows Media“), rodyti nuotraukas, net įrašyti garsą bei vaizdą per tam skirtą įėjimą. 7 colių „displėjus“ turi platų matymo lauką. MP3 jis groja be problemų, tačiau negali palaikyti „OGG-Vorbis“ formato. Žadama, kad prekyboje gaminys atsiras rugpjūčio pabaigoje ir kainuos apie 600 dolerių. Pradžioje kietasis diskas turės 20 GB, o vėlesniuose modeliuose talpa didės.

„MSI“ teigia, kad rudenį pasiūlys rašantį 16 greičio DVD įrenginį. Pagrindinėms plokštėms numatyta naujoji „DualNET“ technologija. Atsiręs papildoma PCI, į kurią jungsis 802.11g ir „Bluetooth“ kontrolieriai, naudojančys tą pačią anteną. Kompanija ruošiasi gaminti didelius kiekius aukštos kokybės komponentų pagrindinėms plokštėms.

„Albatron“ ruošiasi „Intel“ platformos leidimui ir pristatė produktus „Socket T“, naudojančius 915P ir 925X „čipsetus“. Kompanijos produkcijos asortimentą papildė naujos grafines vaizdo plokštės, iš kurių vertėtų išskirti „Trinity“ seriją, paremtą „GeForce 6800“.

Firma „Prolink“ taip pat yra žinoma kaip „Pixelview“. Pagrindiniai jos gaminiai: grafines plokštės, video sugavimo plokštės bei TV/FM imtuvai. Parodoje pademonstruo-

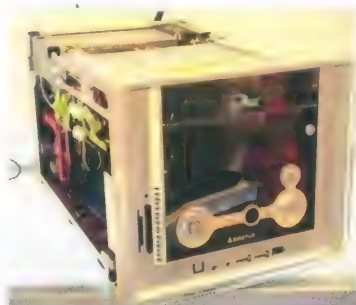
tos „GeForce6800Ultra“ ir „5900PCX“.

„AOpen“ teigimu, ji pirmoji paleido į rinką dvisluoksnį daigafunkcijnį 16x DVD įrenginį. Deja, 16x įrašymo greitis pasiekimas tik vienasluoksniams DVD+R. DVD-R įrašomi 8x, o dvisluoksniai DVD-9 daugiausia 2,4x greičiu. Joks konkuruojantis gaminys nepralenkia tokių rodiklių. „AOpen“ taip pat turi paruošusi „Socket 754“ tinkamas pagrindines plokštes („nForce3 250“ ir „VIA K8T800“ pagrindu), tačiau produktų, tinkamų „Socket 939“ nėra. Šiaip ar taip kompanija visada rinkosi „Intel“ platformą.



„ASRock“ (dar vienas prekybinis „Asus“ ženklas) tarp kitų produktų demonstravo plokštę su „SiS 755FX“, tinkamą visiems egzistuojantiems procesoriams „Socket 754“ ir 939. Dėl įdiegto pietinio „SiS 965“ tilto plokštė „KB Combo“ turi dvi x1 „PCI Express“ jungtis.

„Biostar“ miniPC „iDEQ“ šeima išaugo. „300G“ yra paskutinė versija, kurioje pagerinti ir darbo patogumai, ir plokščių pajungimas. Dauguma komponentų galima laisvai išimti kartu su viršutine korpuso dalimi. „G“ naudoja „Intel 915G“ „čipsetą“ ir palaiko „PCI Express“ x16 grafiką, dviejų kanalų DDR400 atmintį, HDA technolo-



„Iwill“ parodė SFF kompiuterį „ZMAP dp“, besibazuojančią ant „nVidia nForce3 Pro 250“ „čipseto“ ir palaikančią vieną arba du „AMD“ procesorius „Socket 940“. „HyperTransport“ 1 GHz kanalo dėka galima įdarbinti net paskutinį „Opteron 250“. Kompiuteryje imanoma naudoti dvi jungtis užimančią grafinę plokštę, procesoriaus ir korpuso aušinimas atliekamas dvejais 80 mm ventiliatoriais, įtaisytais sistemos užpakalinėje dalyje. Kad būtų sumažintas šilumos triukšmas, jie sukasi šiek tiek sulėtintai ir yra pritvirtinti keliais centimetrais giliau į korpuso vidų. „Iwill“ taip pat siūlo kelias pagrindines plokštes, naudojančias du „Opteron“ procesorius. Pirmoji, DK8N, yra gana įprastas sprendimas, tik joje kiekvienam procesoriui atskirai išskirti atminties bankai, o antroji, DK8E, bazuojama ant „nVidia nForce3 250“ ir palaiko „PCI Express“.

„Kingmax“ ne tik pasiruošusi įdiegti DDR2, bet taip pat siūlo kai kuriuos produktus mobiliųjų telefonų, skaitmeninių kamerų ir buitinių techni-

kos rinkai. Stende buvo galima apžiūrėti 1 GB DIMM atmintį, 1 GB SD plokštę ir 2 GB DIMM serveriams.

„Lian Li“ gamina korpusus. Naujieji korpusai turi kelias idomias savybes: jie padalinti į aušinimo zonas, kurios leidžia efektyviau skirstyti oro sroves, konstrukcija korpuso gale mažina maitinimo bloko ventiliatoriaus triukšmą. Korpusas turi stovėlius – ratukus.

„Shuttle“ gerina XPC seriją, įrengdami „miniPC“ su galingais maitinimo šaltiniais, geresniu aušinimu ir praplėtimo galimybėmis. Naudojami 350 W maitinimo šaltiniai, galintys stiprinimas skirtas procesoriaus ir grafinių plokščių maitinimui. Naujuosiuose korpusuose bus galima tvirtinti tris

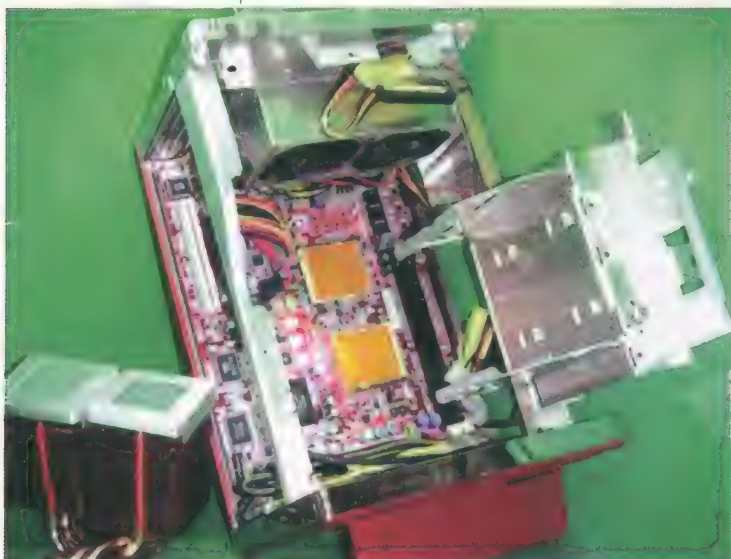


kietuosius diskus. Iš viso bus trys ventiliatoriai (kartu su maitinimo bloko ventiliatoriumi). Kompanija giriasi naujuoju skystųjų kristalų monitoriumi XP17, skirtu žaidimų vakarėliams. Jis turi rankeną pernešimui ir gali būti tvirtinamas ant sienos.

„TwinMOS“ gaminys „Red Rock S21“ yra muzikinis grotuvas ir radijo imtuvas su mikrofonu. Juo galima įrašyti garsą ir iš mikrofono, ir iš radijo (atmintis – 128, 256 arba 512 MB). Prietaisas turi 5 ekvalaizerio režimus, o maloniausia, kad sveria tik 50 gramų kartu su baterija.



„Thermaltake“ gamina aušintuvus ir korpusus. Sava atmintį galite „papošti“ kompanijos gaminamais atminties radiatoriais su šviesos diodais. Maitinimo bloko, grafikos plokščių ir procesorių radiatoriai ne-





turi ventiliatorių, todėl „netriukšmauja“. Rūkoriaus firma siūlo uždegiklį, kombinuotą su peleninės laikikliu.

„Amrel“ rodė šarvuotą „notebook“ „Rocky“ liniją. Pasak kompanijos, jie atlaiko smūgius, vandens, dulkių ir elektromagnetinių laukų poveikį. Produkcija skirta karinei ir pramonės rinkai. Gaminio korpusas padarytas iš storo ir tvirto magnio, gumos apsaugoja įvairius „portus“ nuo drėgmės. Visi skyriai hermetizuoti atskirai, todėl vandens patekimas pažeistų tik būtent tą vieną atskirą dalį. Visas prietaisas sveria 5 – 6 kilogramus.

Express MXM“, kuris reikalingas 3D grafikos plokštei prijungti prie nešiojamo kompiuterio. Taip bus lengviau surinkti kompiuterius pagal pirkėjo pageidavimą, o namuose vartotojai galės naudoti arba idiegtą grafiką, arba prisijungti tobulėsne plokštę vėliau. MXM-I turės iki 128 MB atminties, MXM-II – iki 256 MB. Modulus kurti siūloma visiems (net „ATI“), todėl „PCI Express“ turėtų greit pasirodyti ir nešiojamuose kompiuteriuose.

„AverMedia“ vaizdo stebėjimo kameros įrašus atlieka iškart kietajame diske, tačiau gali būti parduodamos ir su nuosavais diskais (modelis RT4000). „Digital Video Recorder“ leidžia dirbti su 16 kamerų, kartu galima įrašinėti ir žiūrėti įrašus. Įrašymą galima atlikti automatiškai, užprogramuoti nustatytai valandai arba reaguojant į judesį. Įrašymo formatai – MPEG-4. Kaukės funkcija leidžia įrašinėti tik išskirtą matomo lauko dalį, o skydo funkcija – įrašinėti viską, išskyrus nurodytą sritį. Visi įrašai turi „vandens ženklus“, o tai leidžia išvengti padirbinėjimo.

„PQI“ „I-Stick“ turi 512 MB atminties ir pasižymi nuostabių našumu. Kompanija pristatė daug „flash“ produktų, pradedant nuo RS-MMC (sumažinto dydžio) iki 2 GB modelių „60x Compact Flash“. „Flash“ atminties diskai dirba su „UltraATA/100“ „interfeisu“ ir yra 2 arba 4 GB dydžio.

Naujoji „Acorp“ „miniPC“ serija vadinasi „Activa II“. Sistema turi specialų „Multi Media BIOS“, kuris užtikrina DVD, audio ir MP3 grojimą be „Windows“ sistemos užkrovimo. Norintys gali pasiklausti FM radi-

jo. Nėgana to, „miniPC“ galima naudoti ir kaip skaitmeninį vaizdo magnetofoną. Prie visų šių „gėrybių“ pridama nuotolinio valdymo sistema. „Acorp“ taip pat gamina pagrindines kompiuterių plokštes, ir pristatė naujus modelius numatomai „Socket T“ platformai. Plokštė „47915PN“ paruošta pagal „Intel“ rekomendacijas, o „47865PEN“ („čipsetas“ 865PE) naudoja AGP grafiką ir DDR1 atmintį. Kompanija „Acorp“ kol kas nesiūlo „Athlon 64“ plokščių, tačiau planuoja pradėti jas leisti ateityje.

„Soyo“ pristatė 5,25 colio „flash“ nuskaitytoją „9-in-1“ su papildomais garso, USB ir „FireWire“ „por-

„Chaintech“ demonstruoja sprendimus skaitmeninės televizijos srityje. Kompaktinė versija galima naudoti automobiliuose. Mini PC „IMO“ viduje talpina standartinius kompiuterio komponentus ir neturi akumuliatorių. Kompiuteris suprojektuotas „Pentium 4“ („čipsetai“: „SiS“, „Intel“ ir „VIA“) bei „Athlon XP“ („nForce2 400“). Visi modeliai turi vidinį „flash“ nuskaitytoją „6-in-1“, skaitmeninį garso išėjimą, lizda papildomoms plokštėms, monitorius nuo 1024x768 iki 1280x1024 ir nuotolinį valdymą.

„Gigabyte“ išsiskiria dvigubo maitinimo modulių DPS ir įveda naują modulį U-DPS, pasižyminti aštuonių fazių maitinimu ir neturintį ventiliatoriaus.

Vietoje pastarojo konstrukcija numato varinį radiatorių su šilumos nuvedimo vamzdeliu. „Gigabyte“ taip pat siūlo didelį kiekį plokščių, tinkamų „Socket T“. Šios kompanijos pagrindinių plokščių pavadinime esantis „Duo“ reiškia, jog palai-komos abi atminties rūšys, DDR1 ir DDR2 (kiekviena dviejų kanalų režimu). Labiausiai reklamuojamas 925X tinkamas modelis vadinasi GA-8ANXP-D, o 915P – GA-8GPNXP Duo. Ši firma viena pirmųjų į plokštes integruoja kontrolierį „FireWire/1394b“. „AMD 64“ skirta serija taip pat nemenka, „Socket 754“ ir „Socket 939“ sprendimai atliekami su „čipsetais“ „nVidia nForce3 250“ ir „VIA K8T800 Pro“.

„AMD“ pagaliau pasiūlė „Socket 939“, tačiau klientai skundžiasi labai aukštomis procesorių kainomis (nuo 500 dolerių). Kaina tokia aukšta todėl, kad kompanija sukūrė gera architektūrą. Kompanija anonsavo naujuosius procesorius, reikalaujančius mažai energijos, skirtus kompiuteriams ir mobiliesiems įtaisams. „Alchemy“ linija naudoja tik 0,25 – 0,5 W. „Alchemy AU 1550“ ima 0,5 W esant 400 MHz, o „AU 1100“ – 0,25 prie tokio paties dažnio. Abu procesoriai gaminti pagal „MIPS“ architektūrą. „Geode GX533“ naudoja 1,1 W esant 533 MHz.

Štai tokie įdomiausi šių metų Computeks produktai. Paroda, be abejo, pernelg didelė, kad būtų galima aprašyti ją visą. Juk pateikiami skaičiai apie renginio plotą, dalyvių skaičių kalba patys už save. Susidomėjimas milžiniškas, ir reikia manyti, kitais metais paroda bus dar didesnė bei įdomesnė.



„GlobalWin“ demonstravo aušinio sistemą „Jefi“, naudojančią vandenį. Ši sistema išskirtinė tuo, kad naudoja akvariumo vandenį. Saldymui panaudotas vanduo gražinamas į akvariumą, kuriame unikalūs šilumos keitiklis išsklaido 70 % šilumos, todėl žuvytės jaučiasi patogiai. Sistema bus pardavinėjama su nedideliu akvariumu, tačiau bus galima naudoti ir kitokio dydžio akvariumą.



tais“. Įdomus gaminytis – „CigarHD“, kietasis „Toshiba“ 20 GB diskas, maitinamas iš USB.

„SiS“ 656 „čipsetas“ taps tiesioginiu „Intel“ 915P konkurentu, pasižymintį daug mažesne kaina. Oficialiai palaikomas DDR2 esant 333 MHz (DDR2 – 667) dažniui. Kompanijos „Micron“ ir „Samsung“ jau išsiuntė „SiS“ atminties modulių prototipus, dirbančius nurodytais dažniais. Tenkindama paklausą, „SiS“ ruošiasi išleisti vieno kanalo „čipsetus“, skirtus „Pentium 4L“ 649 ir 662.



# PCI EXPRESS

90 –ųjų metų pradžioje atsiradusi lygiagrečiai PCI jungtis tapo būtinu kiekvieno kompiuterio atributu, ir vyrovusi ISA liko tik senojo tipo įrenginių pajungimui. Nuo to laiko daug kas pasikeitė, tačiau PCI vis dar išlaiko tvirtas pozicijas. Jos greitis kol kas pilnai tenkina periferinių įrenginių greičių reikalavimus (garso, USB kontrolerių, įėjimo/išėjimo komponentų ir kt.). Vaizdo plokštės ėmė kelti didesnius reikalavimus perdavimo greičiui, todėl atsirado AGP „interfeisas“, kuris jau kelis kartus buvo pagreitintas nuo savo atsiradimo dienos (beje, perėjimas nuo AGP x4 prie x8 nedavė žadėto efekto).

Naujosioms pagrindinėms plokštėms PCI tapo stabdžiu, nes turi 132 MB/s perdavimo greitį, padalinant visoms sistemose įrengtoms PCI jungtims. Kiekvieno periferinio įrenginio reikalavimai greičiui vis kilo, ir keli tokie įrenginiai norėjo perduoti duomenis per PCI vie-

siūlo nieko naujo. Nuoseklos architektūros dėka jungtis realizuoja gerokai didesni duomenų srautą vienu sujungimu, nei ankstesni standartai, o tai turėtų sumažinti kainą ir periferinių įrenginių gabaritų. „PCI Express“ turės galimybę valdyti maitinimą ir leisti pajungti maitinimą greitai. Vis dėlto „PCI Express“ yra milžiniškas žingsnis į priekį. Kartu ji išlaiko absoliutų suderinamumą su senąja PCI, o tai reiškia, kad tvarkyklėms ir operacinėms sistemoms reikės tik nežymių pakeitimų.

Turbūt dar ilgai nematysime pagrindinių plokščių su „čipsetu“, palaikančiu „PCI Express“, tačiau „ATI“ ir „NVIDIA“ jau atskleidė savo planus dėl naujųjų plokščių, suderinamų su naująja technologija, išleidimo. Abi kompa-



nijos sutinka, kad „PCI Express“ yra naujas grafinio „interfeiso“ etapas, tačiau jų požiūris skiriasi. „ATI“ numato suderinamumą su nauja grafinių procesorių serija, o pirmuoju „NVIDIA“ žingsniu skelbiamas tiltas, skirtas panaudoti AGP grafinių procesorių su nauju „interfeisu“. Tokį sprendimą kritikuoja „ATI“, nurodydama, kad iškils daugybė problemų dėl našumo ir suderinamumo. Taip pat „ATI“ teigia, jog su tiltu neįmanomas x16 įgyvendinimas, ir tiesioginis palaikymas daug ekonomiškesnis, nors nemini jokių konkrečių pavyzdžių ar skaičių.

Kietųjų diskų pavyzdys rodo, kad tiltų įgyvendinimas gali ir nebūti tokia didelė problema, kaip „piešia“ „ATI“. Beveik visi dabartiniai „Serial ATA“ diskai (išskyrus „Seagate“), sukurti remiantis til-

tu ir dėl to nepatiria didesnių problemų.

„ATI“ jau paskelbė naują savo produktų seriją, skirtą darbui su „PCI Express“. Tai serijos: X800, X600 ir X300. Jau pristatyta serija X800 su grafiniu procesoriumi R423 teoriškai turi „PCI Express“ palaikymą, t.y., korektiškam jos darbui su „PCI Express“ nereikia papildomų modulių ar tiltų, kai tuo tarpu „NVIDIA“ „N40“ tiltas būtinas. Pagal paskelbtus parametrus, X600 pilnai atitinka senąją 9600 seriją, palaikančią AGP. Ji aiškiai netaikyta į vidutinių kainų diapazoną ir nuo senosios serijos skiriasi tik „PCI Express“ palaikymu. X300 priklauso mažiausių kainų klasei ir gali būti išleista įvairiais išpildymo variantais (VGA+DVI+TV, VGA+TV, DVI+TV, DVI+VGA ir t.t.). Konvejerių kiekis visiškai atitinka X600 seriją, tačiau labai „apkarpytas“ dažnis ir atminties „interfeisas“. Serijos gamybos technologija – 0,11 nm, kas šiuo metu laikoma revoliucinga.

Viskas skamba labai gražiai, bet turės praeiti nemažai laiko, kol realiai pajusime greičio išaugimą programose ir ypač žaidimuose. Tam pirmiausia reikia paruošti žaidimus.

nuo metų. Todėl atsirado naujo sprendimo, kuris pasiūlytų geresnį, greitesnį ir lankstesnį „interfeisą“, poreikis.

Naujoji „PCI Express“ turėtų pakeisti PCI, PCI-X ir AGP jungtis. Ji turėtų dirbti nuoseklaus duomenų perdavimo principu, leidžiančiu pasiekti aukštesnius taktnius dažnius. Be to, kai kurie „PCI Express“ kanalai gali dirbti kartu, kad pasiektų konfigūraciją x8 arba x12. Naujoji jungtis turi užtikrinti vienodo greičio duomenų perdavimą dvejomis kryptimis vienu metu. Pirmajam etapui numatoma tik x1, kuris naudos vieną liniją, turinčią 250 MB/s greitį (arba 500, jei abejomis kryptimis). Be to, periferiniams įrenginiams nereiks konkuruoti, nes tokį perdavimo greitį žada turėti kiekviena plokštėje įrengta „PCI Express“ tipo jungtis. Greitosios grafinės plokštės naudos x16 jungtį, turinčią 4 GB/s vienos krypties greitį.

Be išplėstos perdavimo juostos „PCI Express“ praktiškai ne-





# **Elitinio GEIMERIŲ KLUBO**

## **nariams taikomos**

## **nuolaidos!**



## **RESET**

### **Naujiena!**

Su ELITE CLUB nario kortele suteikiama 50 % nuolaida įėjimui į naktinį klubą **RESET!**

Vilnius, S.Stanevičiaus g. 21a.

## **ELITINIS GEIMERIŲ KLUBAS**



Kaunas, Savanorių pr. 255,  
(HYPER MAXIMA)

Interneto klube „IMPRESS“ su ELITE CLUB nario kortele suteikiama 20 % nuolaida!

## **BMS**

Pateikus ELITE CLUB kortelę visose BMS parduotuvėse suteikiama 5 % nuolaida.

**Kaunas**

Savanorių pr. 66  
Tel.: (37) 75 10 10  
El. paštas: [kaunas@bms.lt](mailto:kaunas@bms.lt)

**BMS MEGAPOLIS,**  
Savanorių pr.301  
Tel.: (37) 313101  
El. paštas: [megapolis@bms.lt](mailto:megapolis@bms.lt)

**Vilnius**

**BMS MEGAPOLIS,**  
Laisvės pr. 2  
Tel.: (5) 24 77 300  
El. paštas: [v.megapolis@bms.lt](mailto:v.megapolis@bms.lt)

**Klaipėda**

Minijos g. 2  
Tel.: (46) 38 33 33  
El. paštas: [klaipeda@bms.lt](mailto:klaipeda@bms.lt)



## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

### LIEPA

02 KREED	FPS
09 CONSPIRACIES	
09 GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS	RPG
09 SPIDER-MAN 2	VEIKSMO
09 CYCLING MANAGER 4	SIMULIATORIUS
09 URU: THE PATH OF THE SHELL	NUOTYKIŲ
16 CREATURES: THE ALBIAN YEARS	STRATEGIJA
16 THE SUFFERING	VEIKSMO
16 ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL	VEIKSMO
16 BESIEGER	STRATEGIJA
16 AURA: FATE OF THE AGES	NUOTYKIŲ

### RUGPJŪTIS

01 ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES	NUOTYKIŲ
03 CATWOMAN	VEIKSMO
06 CHAOS LEAGUE	STRATEGIJA
06 PROJECT FREEDOM	STRATEGIJA
13 TRANSPORT GIANT	STRATEGIJA
20 D-DAY	STRATEGIJA
27 AIRBORNE TROOPS	VEIKSMO
27 CRUSADER KINGS	STRATEGIJA

### RUGPJŪTIS

01 FLATOUT	LENKTYNĖS
01 KNIGHTS OF HONOR	STRATEGIJA
01 TIGER WOODS PGA TOUR 2005	SPORTAS
03 DRIV3R	LENKTYNĖS
03 ARMIES OF EXIGO	STRATEGIJA
03 RICHARD BURNS RALLY	LENKTYNĖS

## ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

### LIEPA

09 SPIDER-MAN THE MOVIE 2
11 THE SIMS TRIPLE DELUXE

### RUGPJŪTIS

27 EMPIRE EARTH GOLD BSS
--------------------------

### RUGSĖJIS

24 YU-GI-OH! POWER OF CHAOS - JOEY THE PASSION
--



## SKAITYTOJŲ TOP 15

- 1 NBA LIVE 2004
- 2 GRAN THEFT AUTO: VICE CITY
- 3 CALL OF DUTY
- 4 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- 5 UNREAL TOURNAMENT 2004
- 6 FAR CRY
- 7 HITMAN: CONTRACTS
- 8 ENTER THE MATRIX
- 9 LORDS OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
- 10 EARTH'S SPECIAL FORCES (DBZ)
- 11 SYBERIA 2
- 12 STAR WARS: KOTOR
- 13 DIABLO II
- 14 BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS
- 15 TONY HAWKS PRO SKATER 3

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŪSKITE MUMS!



## TOP 10

### GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI EUROPOJE

- 1 CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03/04
- 2 JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
- 3 GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS
- 4 THIEF: DEADLY SHADOWS
- 5 HARRY POTTER - PRISONER OF AZKABAN
- 6 FAR CRY
- 7 CSI: DARK MOTIVES
- 8 THE SIMS TRIPLE DELUXE
- 9 THE SIMS
- 10 SHREK 2

## GNT TOP 10

- 1 THE SIMS DOUBLE DELUXE
- 2 DIABLO 2
- 3 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
- 4 CALL OF DUTY
- 5 THE SIMS MAKIN' MAGIC
- 6 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS
- 7 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
- 8 STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY
- 9 STARCRAFT
- 10 HALF LIFE



## PC KLUBO KUPONAS

Kupona galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:

UAB „Indiza“, Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda“ kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

---

---

---

---

---

MANO SKELBIMAS:

---

---

---

---

---

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

---

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

---

Klausimas į GAMEFAQ:

žaidimas:

Lygis/misija:

problema

---

---

---

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

---

---

---

VISA KITA:

---

---

---

---

---

---

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

---

---

---

---

---

AR ĖSATE PATENKINTI NAUJA ŽURNALO IŠVAIZDA?

☐ TAIP

☐ NE

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

Laiškai — pemail@hakeris.lt  
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt  
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Reikalinga DVD programa žiūrėti filmams. Tel.: (621) 62160, Aurelijus, Alytus.

Keičiu ir parduodu naujus PC CD. Turiu įvairiausių žaidimų „treinerių“ (kodų). Tel.: (687) 93858, Edvardas, Vilnius.

Parduodu NBA Live 2004. Tel.: (5) 2442196, Vytautas, Vilnius.

Keičiuosi PC žaidimais. Tel.: (670) 00645, Deividas, Utena.

Parduodu PC CD: Halo: Combat Evolved, Nosferatu: The Wrath of Malachi, Splinter Cell, Freedom Fighters, Silent Hill 2, Tron 2.0, Mercedes Benz: World Racing, Commandos 3, Warcraft III: Frozen Throne, Max Payne 1 ir 2. Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys.

Parduodu įvairius PSone žaidimus. Tel.: (5)

2489624, Andrius, Vilnius.

Parduodu du Game Boy Advance žaidimus. Tel.: (676) 94249, Julius, Vilnius.

Pirkčiau Gothic ir Gothic 2 (arba viena į ju (rusų versija man labai būtina)), arba galiu pakeisti į kitą žaidimą. Turiu daug įvairių žanrų žaidimų. Tel.: (615) 13854, Vladislav, Vilnius.

Pardavinėju žaidimus. Tel.: (675) 18536.

Parduodu vairą su 2 pedalais ir 4 mygtukais. Tel.: (5) 2120905, Vytautas, Vilnius.

Perku PC CD: Warcraft 3, MaxPayne 2, Mafia, NBA 2004, THPS 4. Galiu pasiimti į bet kokio miesto. Tel.: (621) 82856 arba (658) 12032, Martynas, Iauliai.

Pirkčiau PS 2 Žaidimą DBZ BUDOKAI 2. Tik Kaune. Tel.: (685) 66017, Ramūnas, Kaunas.

**Konkursas!**  
**Harry Potter**  
**AND THE PRISONER OF AZKABAN™**

**Išsivaizduoji, kaip Hario Poteris, žymusis burtininkas, žaistų su PlayStation konsolėmis?**

Jei taip, tai nupiešk tokią sceną ir atsiųsk piešinį mums.  
Kartu su piešiniu atsiųsk prisegta užpildytą kuponą.

10 geriausių darbų bus apdovanoti Hario Poterio fanų rinkiniais.

PIEŠINIO PAVADINIMAS: \_\_\_\_\_  
VARDAS, PAVARDĖ: \_\_\_\_\_  
ADRESAS: \_\_\_\_\_  
TELEFONAS: \_\_\_\_\_



**in poc**

## SMS FLIRTAS

Dalyvauk SMS Flirto žaidime ir susirask daug draugų, galbūt net savo antrąją pusę.

1. Rašyk žinutę: PC FLIRTAS  
Pvz.: PC FLIRTAS
2. Siųsk numeriu: **1351**
3. Sek tolimesnius nurodymus.

Paslauga gali naudotis visi OMNITEL, BITĖS GSM ir TELE2 abonentai!

Kaina 1 Lt

## ACTEKŲ HOROSKOPAS

Senovės žinių išmintis! Ar užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: PC ACTEKAI  
savo gimimo dieną, mėnesį ir metus  
Pvz.: PC ACTEKAI 23.12.1985
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

## MEILĖS TESTAS

Išitinkinkite, ar jūs tinkate vienas kitam.

1. Rašyk žinutę: PC LOVE tavo vardas ir draugo vardas  
Pvz.: PC LOVE Adomas Ugnė
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

## SMS KAPEIKA

SMS kapeika padės tau apsispręsti.

1. Rašyk žinutę: PC AR tavo klausimas  
Pvz.: PC AR man eiti į kina
2. Siųsk numeriu: **1351**

Kaina 1 Lt

## SEX kalkuliatorius

Gal su Marijonu arba Robiu, o gal su... Sužinok, su kokių partnerių būty geriausia tau...

1. Rašyk žinutę: PC SEX tavo vardas ir draugo vardas  
Pvz.: PC SEX Laimis Jurga
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

## ORAKULAS

Nebemadinga burtis iš KAVOS TIRŠČIŲ ar eiti pas Būrėją, SMS Orakulas ateis TAU į pagalbą kiekvieną minutę

1. Rašyk žinutę: PC ORAKULAI tavo klausimas  
Pvz.: PC ORAKULAI ar ašis man ištikimas
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

## SMS SVARSTYKLĖS

Stora? Plona? Dieta? Desertas? Nebesikankink! Siųsk SMS ir sužinok.

1. Rašyk žinutę: PC KMI ūgis (cm) svoris (cm)  
Pvz.: PC KMI 178 75
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

### WAP

Išitinkinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai! Norėdami užsisakyti GPRS arba WAP paslaugą paskambinkite: 1566 - OMNITEL arba 1501 - BITĖS GSM. Atsisiųskite WAP parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai padės sukonfigūruoti nustatymus Nokia ir Sony-Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia tik Omnitel ir Bitės tinkluose. Kaina 2Lt.

1. Siųsk žinutę GSMWAP arba GPRS WAP numeriu **1352**
2. Išsaugokite atsijusčius parametrus.

Tekstinės paslaugos tinka visiems telefonų modeliams. Pagalbos telefonas (85) 274 20 02.

**www.inpoc.lt**

## NAUJI LINKSMIEJI SKAMBUČIAI

Paslauga tinka visiems mobiliųjų ir fiksuoto tinklo telefonų vartotojams. Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus. Balso žinutės užsakymas atsako už visas galimas pasekmes susijusias su šia paslauga.

1. Iš zoologijos sodo. Esate panašūs ir beždžionė. Ar sutiktumėte pavaduoti susirgusią Gorilą? PC BP 1010 **PRIEŠU**
2. Iš kelių policijos. Mūsų fotoradarai Jus užfiksavo. Turite prisipažinti kokių greičiu lėkėte... PC BP 1011 **VARUOTOJUI**
3. Grasinantis, gąsdinantis šiauliu "Gezo" (vaikino) skambutis. "Greičiau nešk babkes..." PC BP 1019 **SUPER**
4. Jūsų kieme statysime krematoriumą, dėl to Jums teks skubiai išsikraustyti. PC BP 1018 **GERASI**
5. Iš poliklinikos, informuojame, kad Jūsų žmonai įkando pasiutęs šuo, todėl ji gali eigtis keistai... PC BP 1014 **VYRU**
6. Skambutis šauktiniui dėl privalomosios karinės prievolės skubaus atlikimo. PC BP 1015 **ŠAUKTINIUI**
7. Jūs vartojate kvaishalus, skubiai kviečiame atvykti į artimiausią policijos nuovadą... PC BP 1017 **GERASI**
8. Iš grožio klinikos "Narcizas", dėl Jūsų krūtų ir užpakaliuko korekcijos... PC BP 1013 **MARGINAI**
9. Skambiname iš klinikos dėl Jūsų "pasididžiavimo" praliginimo operacijos... PC BP 1012 **VAIKINIUI**
10. Spermų bankas kviečia Jus pakartotinai priduoti produktą. PC BP 1016 **GERASI**

1. Atsisiųsk juokingą balso pranešimą sau, rašyk žinutę: PC (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą, pvz.: PC BP 1010 Nusiųsk juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašyk žinutę: PC (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį pvz: PC BP 1010 3706XXXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 5 Lt

## TAVO ATVIRUKAI

Nokia: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610. Motorola: C550



1. Rašyk žinutę: PC P CUTIE22 Andrius Inga  
Nusiųsk draugui: PC P CUTIE22 Andrius Inga 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Simbolių  
skaičius ribotas

Kaina 2 Lt

## ATVIRUKAI

Nokia: Visiems naujiesiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610. Motorola: C550



1. Rašyk žinutę: PC P TUSAS  
Nusiųsk draugui: PC P TUSAS 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

## SPALVOTI PAVEIKSLIUKAI

Nokia: visiems naujiesiems modeliams. Samsung: X100, Z100, V200, A800, S300M. Siemens: M55, S55, S155, SX1, ST55, ST60, C60. Sony-Ericsson: T66, T68i, T230, T300, T310, T610, T630, Z200, P900, P800, Z1010. Alcatel: S35, T35, T35i. Motorola: C550



1. Rašyk žinutę: PC WALL LIUTAS1  
Nusiųsk draugui: PC WALL LIUTAS1 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

WAP

Kaina 5 Lt



# SUKURK SAVO NUOTAIKĄ!

**one**  
extremely mobile



## NAUJOS MELODIJOS

O-Zone: Dragostea Din Tei	107479622
Ruslana: Wild Dances	106269622
Rytis Cicinas: Lietaus Dukra	107579622
Dragon Ball: Romantic Ageru Yo	104389622
Atskrend sakalėlis	108839622
Maroon 5: This Love	108779622
Aventura: Obsession	108809622
Zemfira: Nebomoreoblaka	108709622
Usher: Burn	108689622
Čempionų lygos himnas	107769622
Britney Spears: Every Time	107569622
Belinda Carlisle: La Luna	107559622
Audimas/Queen: Spread Your Wings	107439622
Mario Winans ft. Enya & P. Diddy : I Don't Wanna Know	110039622
Stasys Povilaitis: Sudeginti tiltai	108829622
Denzel: Pump it up	107449622
Funky: Šypsenos	106209622
Amberlife: Summerland	106189622
Queen: We Are The Champions	17089622
Futbolinij marsh	4849622
Rolf Harris: Football Crazy	108039622
Ricky Martin: The Cup of Life	108029622

## LOGOTIPAI

DON'T DO IT	NIKE	氣
106039622	889622	101829622
My Computer	男♥女	70289622
105579622	87429622	
105439622	12129622	559622
69622	79622	17289622
100559622	84489622	32259622
MARTYNAS	15609622	67609622
87529622	31329622	53579622
86249622	102239622	104079622
80559622		

## ATVIRUKAI

105319622	86349622	100779622
56859622	30759622	103569622
105139622	37659622	103509622
105409622	31589622	103449622
103359622	100639622	103439622
103489622	3439622	3829622

## TOP MELODIJOS

Benny Benassi: Satisfaction	60039622
Bomfunk MC's: Freestyler	3689622
Kastaneda: Sombrero	75869622
One-T: The Magic Key	62219622
ZAS: Mes nugalesim	65189622
Scooter: Maria (I like It Loud)	68189622
Master Blaster: How old R U?	60109622
Alien Ant Farm: Smooth Criminal	10009622
Outlandish: Aicha	57449622
Iz seriala: Brigada	34149622
The Rasmus: In The Shadows	68319622
Amberlife: In Your Eyes	76209622
Titanikas	10789622
Anastacia: Left Outside Alone	102569622
Carlsberg	85389622
Oggy&The Cockroaches	86569622
Taja: Angelas Baltas	43039622
Britney Spears: Toxic	78039622
Sergey Shnurov: Iz filma "Bumer"	64009622
Melodija - siurprizas	3819622

## KAD GAUTUMĖTE LOGOTIPĄ, MELODIJĄ AR ATVIRUKĄ

KAINA 1.95 Lt

1. Parašykite žinutę su kodu. **SIEMENS** ir **ERICSSON** telefonams nepamirškite prie kodo pridėti raidelę **S** ar **E** (pvz., 62159622s arba 62159622e).

2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų numerį **1322**.

### NOKIA

1100, 2100, 3210, 3310, 3410, 3330, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8310, 8810, 8850, 8890

### SIEMENS

A50, A52, C45, M50, ME45, MT50, S45. Tik logotipai ir atvirukai: A55, C55, C60, M55, S55, SL55

### ERICSSON

T65, T68i

## ŽAIDIMAI

Kodas: 106629622



Pasaulio futbolo čempionatas tavo telefone! Gali sudaryti komandą iš geriausių žaidėjų arba išsirinkti vieną iš 24 komandų. Tikslūs perdavimai, smūgiai galva, baudos – tavo žaidėjai ne blogesni už tikras futbolo žvaigždes. Čempionatas parodys, kas ką gali!

### NOKIA

3510i, 7210, 7650, 6610, 3650, 6100, 7250, 5100, 6800, 3300, 3100, 6230

Kodas: 51759622



Senovės Japonija apimta panikos. Žiaurusis lordas SUMO terorizuoja visą šalį. Broliai samurajai Demedžas ir Kenas drąsiai susikovė, tačiau Kenas pakliuvo į blogųjų jėgų pinkles. Samurajaus garbės kodeksas įpareigoja tave išlaisvinti brolį.

### NOKIA

3510i, 7210, 7650, 6610, 3650, 6100, 7250, 5100, 6800, 3300, 3100

## DOVANĖLĖ DRAUGUI

Norėdami nusiųsti melodiją ar atviruką savo bičiuliui, po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 62159622 6XXXXXXX). Jei jūsų bičiulio telefonas **SIEMENS** ar **ERICSSON**, prie kodo pridėkite raidelę **S** ar **E** (pvz., 62159622s 6XXXXXXX arba 62159622e 6XXXXXXX).

## KAD GAUTUMĖTE ŽAIDIMĄ

KAINA 7 Lt

Įsitikinkite, kad įjungta telefono GPRS paslauga. Norėdami užsisakyti GPRS paskambinkite: **1566 - Omnitel** arba **1501 - Bitė GSM**.

- Parašykite žinutę su kodu. Nusiųskite šią žinutę į numerį **1345**.
- Gaukite žinutę su nuoroda, iš kurios atsidadysite fono paveikslėlį.

Paslauga galima **Omnitel** ir **Bitės GSM** klientams, išskyrus **EXTRA** vartotojus. Jei iškilo klausimų, rašykite mums [one@one.lt](mailto:one@one.lt)

Jei dėl kokių nors priežasčių nepavyktų žaidimo atsisiųsti iš pirmojo karto, nuoroda bus išsaugota jūsų telefone **Naršyklė - Paslaugų dėžutė (Nokia telefonuose)**.

**DAUGIAU EMOCIJŲ**

**WWW.ONE.LT IR WAP.ONE.LT**